DVD-9GB JOC FULL: X³: REUNION GOTY

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle • Aprilie 2008 14,99 LEI



ALIENS
COLONIAL MARINES



36 review

HARD TO BE A GOD



68 bistro dell'arte

ATELIER DE CREAȚIE



88 test de mouse-uri

PRINDE-LE DACĂ POȚI!

REVIEW SAM & MAX 203: NIGHT OF THE RAVING DEAD ▸ NOSTRADAMUS: THE LAST PROPHECY ▸ HOUR OF VICTORY ▸ AUDIOSURF ▸ PENUMBRA: BLACK PLAGUE ▸ THE EXPERIMENT ▸ THE GOLDEN COMPASS ▸ SUPER PAPER MARIO ▸ METROID PRIME 3: CORRUPTION ▸ TRAUMA CENTER: SECOND OPINION **PREVIEW** DRACULA: ORIGIN ▸ A VAMPYRE STORY **SPECIAL** CONCEPT ART & GAMING (II) ▸ R.I.P. (IV) **BISTRO DELL' ARTE** ATELIER DE CREAȚIE

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Director Editorial
Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Sebastian Bularca (Locke) (locke@level.ro)

Redactor-coordonator adjunct:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha) (rzarectha@level.ro)
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS) (bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)

Colaboratori:
Andrei Neagu (zuluf@level.ro), Dan Darie (jack@level.ro), Ana Maria Todor (absynthe@level.ro), Laura Bularca (lara@level.ro)
Au mai publicat: Andrei Licherdopol, ANDY (caricaturi), Paul Policarp

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Lucian Bitai (lucian_bitai@vogelburda.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)
Adrian Dumitru – Financial Controller
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728, 0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediție a revistei LEVEL a fost publicată în 22.500 de exemplare.

SNA Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare iulie 2005 - iulie 2006), LEVEL are 127.000 cititori/număr.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

LEVELuţia a început

Astăzi, 20 martie 2008, colectivul LEVEL - pentru că deja nu mai putem spune băieţii - a strigat „Până aici!", a ieşit în stradă şi a pornit o revoluţie în revistă şi pe site. Eu zic că suntem cam puţini ca să vă dăm marea cu sarea, aşa că aşteptăm să vă auzim urletele de indignare şi „Ho"-urile de rigoare împotriva plafonării. După lupte seculare, după ochi scoşi, coate rupte şi ţipete intraredacţionale, am ajuns la o concluzie comună şi am scos un nou LEVEL. Unul mai dinamic, mai atractiv, mai inteligent şi gândit aproape în întregime de voi. Ne-aţi convins să vă oferim ceea ce vreţi, ne-aţi arătat că se poate. V-am ascultat şi eu zic că a ieşit bine. În ceea ce priveşte „LEVELuţia", ideea s-a născut într-o seară când Lara a zis „Munceşti ca vita până la 2 noaptea. Ce vrei, să faci vreo levoluţie?". La care răspunsul evident a fost „Na uite f*tui că avem şi motivaţia [... a se completa cu înjurături colorate ardeleneşti]". După care toată lumea din redacţie a înţeles ideea şi astfel s-a născut LEzistenţa.

Fiţi siguri că, atâta vreme cât colectivul nostru se va menţine, vă vom da o grămadă de subiecte de discuţie. Ne vom implica şi mai serios în revistă, în site şi peste tot unde ni se cere, pentru a vă hrăni nevoia de jucat, de certat, de visat şi de comentat. Pentru că, dacă vă îndreptaţi acum spre www.level.ro, o să vedeţi că site-ul vechi a primit acelaşi şut undeva de la artizanii LEVELuţiei. Patetismul nu se va mai ierta, iar neseriozitatea va fi asasinată.

Pentru a fi siguri de succes, am mărit serios ceata LEVEL cu mai mulţi colaboratori. În ordine alfabetică, ar fi o tânără domnişoară de 19 ani plină de har şi umor, Absynthe, impresionantul şi dintr-o bucată Jack the Ripper, o doamnă al cărei talent este consacrat şi a cărei prezenţă din nou în LEVEL ne face cinste, Lara, şi nu în ultimul rând artistul multilateral şi oarecum narcisist Zuluf. Minţi strălucite, diverse, independente şi periculoase. O să vedeţi…

În rest… în aprilie o să facem un chef mare. Aruncaţi din când în când un ochi pe forumul LEVEL, pentru că vom anunţa unde, cum, ce, când; pentru că de ce se ştie deja. O să vorbim, o să bem tot felul de lichide filtrate de vârstă, o să ne tragem de şosete şi o să ne distrăm. Simplu, la obiect, fără „lamereli" şi „bengoşeli". Ţinuta LEVELuţionară este obligatorie, iar dacă vă purtaţi frumos şi simţim că o aveţi în voi, vă luăm şi în LEzistenţă. Şi să vezi p-ormă.

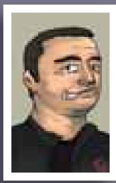
Ceea ce îmi doresc este să vă bucuraţi de această nouă faţă a revistei aşa cum ne-am bucurat noi că am putut să o facem. Asta nu înseamnă că nu o să mai primim critici. Keep them coming! Acum că suntem LEVELuţionari, o să le primim cu piepturile goale.

VIVE LA LEVELUCION!

■ **Locke**

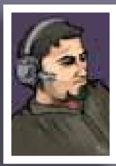
CUPRINS

KiMO



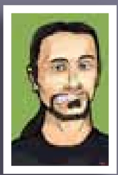
1. Metrold Prime 3: Corruption
2. Hard to be a God
3. Sam & Max Night of the Raving Dead

Koniec



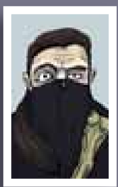
1. Hard to be a God
2. Penumbra: Black Plague
3. Audiosurf

Locke



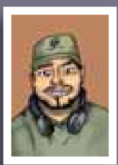
1. Audiosurf
2. Hard to be a God
3. Sam & Max Night of the Raving Dead

cioLAN



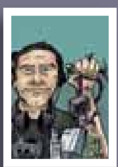
1. Metroid Prime 3 Corruption
2. Sam & Max Night of the Raving Dead
3. Audiosurf

Rzarectha



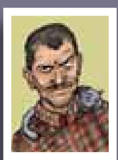
1. Trauma Center: Second Opinion
2. Sam & Max Night of the Raving Dead
3. Audiosurf

Bogdans



1. Prestigio LCD TV's P7220DVD-D
2. HP Photosmart C8180 All-in-One
3. Edimax Load Balancing Router BR-6624

Marius Ghinea



1. Hard to be a God
2. Audiosurf
3. Sam & Max Night of the Raving Dead



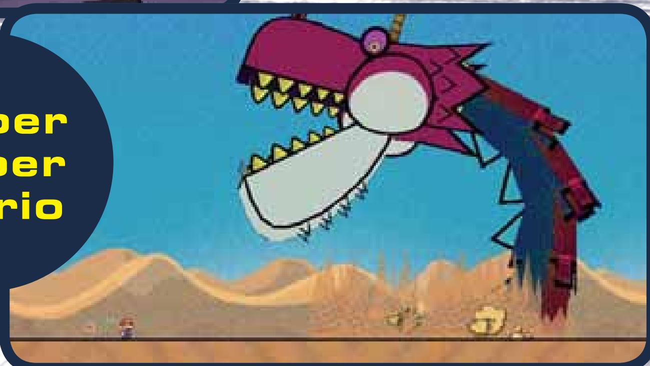
Alienii vor reveni, mai urâți și mai înfometați ca oricând. Mulțumim, SEGA...



V-ați plictisit de clubul fumătorilor de pipă? De asociația florarilor? Avem exact ce vă trebuie. Detaliile le veți primi la fața locului. Costumația obligatorie și nu uitați să vă aduceți Uzi-urile.



Sam și Max iau cultura pop de guler într-o aventură goth cu vampiri emo și strigoi punkeri.



Să fii 2D e-un lucru serios, nimic pe lume nu-i mai frumoooos.

Metroid Prime 3: Corruption

64



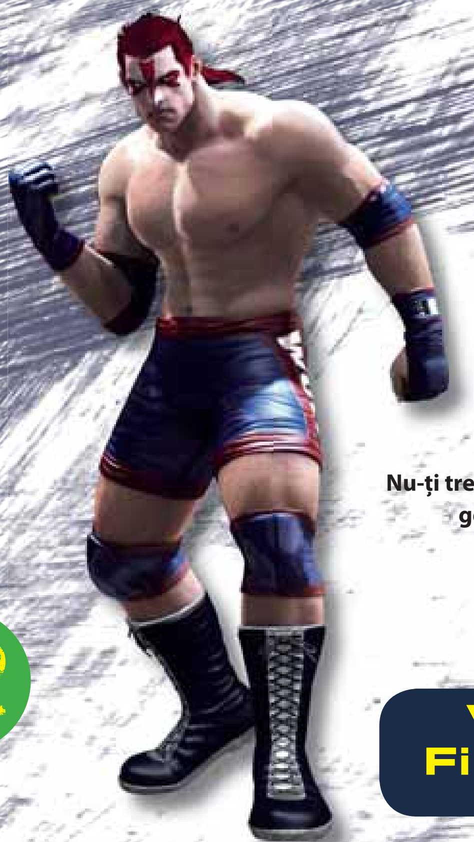
Fructul frumos şi deştept al dragostei pătimaşe dintre gingaşa Samus Aran şi chipeşul Wii. A nu se rata sub nicio formă.



Timpurile se schimbă. Verdele e noul albastru, şniţelul de soia este noul cotlet de porc, iar Audiosurf este noul Minesweeper. Atenţie, dă dependenţă.

52

Audiosurf



60

Nu-ţi trebuie muşchi. Doar degete de pianist...

Virtua Fighter 5

Demo: Imperium Romanum / Penumbra: Black Plague / Sam & Max 203: Night of the Raving Dead / Terrorist Takedown 2

MODs: DM-LEGO (Unreal Tournament III) / Fistful of Frags Beta 1.0 (Half-Life 2)

Filme: Alone in the Dark 4 – tech demo 1 / Alone in the Dark 4 – tech demo 2 / American McGee's Grimm / Battlefield Heroes / Deadly Creatures / Dead Space / Dracula 3 / Epic Games - Unreal Engine 3 New Features / Far Cry 2 - day and night cicle / Far Cry 2 - tree regeneration / Gears of War 2 / Happy Tree Friends: False Alarm/ Monster Lab / MStar / Ninja Gaiden 2 / Patapon / Pure / Rainbow Six: Vegas 2 / Sam & Max 204: Chariots of the Dogs / SBK-08 Superbike World Championship / Secret Files 2 / Section 8 - behind the scenes / The Chronicles of Spellborn feat. Within Temptation music video / Viking: Battle for Asgard / Wipeout HD

Imagini: The Bourne Conspiracy / Battlestations: Pacific / Dark Sector / Mirror's Edge / Resistance 2 / Silent Hill 5

Wallpaper: The Golden Compass / Sacred 2: Fallen Angel / Tomb Raider: Anniversary

Screensaver: Conflict: Denied Ops

Drivere: ATI Catalyst 8.2 Cu Control Center / NVIDIA ForceWare 169.21

Patch: Imperium Romanum Patch 1 / Unreal Tournament III v1.2

Antivirus: AVG Free Edition 7.5.516a1262 / Trojan Killer 1.2

Freeware: ATI Tray Tools 1.3.6.1067 Beta / Combined Community Codec / Pack 24.01.2008 / Pepsky Free CD Maker 3.5 / RivaTuner 2.07 / XnView 1.93 Beta 2

Shareware: DJ Studio Pro 3.1.5 / Download Accelerator Plus 8.6.4.5 Beta / Media Center 12.0.451 / UltraISO PE 9.0.0.2336 / WinUtilities 6.1

EXTRA: BOTS (versiune completă) / Warsow 0.42 (versiune completă) / LEVEL DVD Finder

LEVEL DVD



Penumbra: Black Plague - Ţi-e frică să dormi singurică? Intră în penumbră şi nu vei mai dormi deloc.

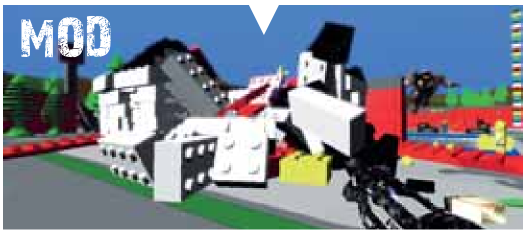
Sam & Max 203: Night of the Raving Dead – vampirul Jurgen este chitit să pună omenirea cu fruntea în ţărână. Înconjurat de o armată de disco-zombie, Jurgen plănuieşte. Şi plânge. Dansând pe muzică rave. Prin urmare, misiunea celor doi simpatici detectivi isterici este aceea de a-l opri cu orice preţ.



Imperium Romanum – Scopul jocului este să te pună în pielea unui guvernator roman, să aduni resurse, să organizezi şi să-ţi comanzi armatele, dar mai presus de toate să construieşti o aşezare imperială prosperă. Campania principală a jocului, care în esenţă este un city builder, urmează o înşiruire de întâmplări bazate pe evenimente reale din istoria Romei.



DM-LEGO - Deathmatch în stil LEGO! Iată o hartă pentru Unreal Tournament III, cu o multe structuri destructibile construite din piese LEGO, care ne face să visăm cu ochii deschişi la un eventual LEGO UT.





Alone in the Dark - Îţi place să te joci cu focul şi nu vrei să te arzi? În Alone in the Dark 4, focul este cel mai bun prieten al tău.

NOTĂ: Interfaţa DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluţie de 1024x768 şi o adâncime a culorii de 16 biţi. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfaţa poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât şi sub Windows NT/2000/XP. Sub Windows Vista interfaţa este în stadiul BETA. Din cauza multitudinii de configuraţii, redacţia LEVEL nu îşi poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcţionarea interfeţei şi a aplicaţiilor. Programele care au intrat în componenţa LEVEL DVD au fost testate şi selectate cu grijă în redacţia LEVEL. Totuşi, redacţia nu îşi poate asuma nici o responsabilitate pentru funcţionarea anormală a software-ului şi nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva viruşilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 6.02 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) şi BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicaţiile de pe DVD, vă rugăm să contactaţi telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENŢIE! Pentru rularea corectă a interfeţei DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluţii minime de 1024x768, o adâncime a culorii de 16 biţi şi folosirea opţiunii Small Fonts!



Se împlinesc doi ani şi două luni de la lansarea acestui remarcabil joc şi LEVEL a reuşit printr-un efort deosebit să-l introducă full pe DVD în forma sa Game of The Year Edition. Sincer, nu am fi crezut că o să reuşim acest lucru. Motivele sunt destul de simple. În primul rând, după doi ani de la lansare, X3 rămâne jocul cu cel mai frumos engine grafic pentru un simulator spaţial. Nimeni nu a reuşit performanţa de a crea un joc de acest gen cu o grafică la acest nivel. În al doilea rând, este şi unul dintre cele mai complexe jocuri pe care ne-a fost dat să punem mâna. Posibilităţile care-ţi sunt oferite le echivalează pe cele ale unui MMO (Massive Multiplayer Oline). Poţi fi poliţist spaţial, pirat, comerciant, industriaş, explorator, miner etc. Universul este enorm ca dimensiuni şi are o viaţă a lui care se desfăşoară complet paralel cu a ta, vastă, diversă, fantastică. Vei începe de jos şi vei avansa în diferite rank-uri în funcţie de ceea ce faci. Dacă vrei să ai acces la tehnologii mai deosebite, va trebui să-ţi îmbunătăţeşti prin diferite metode relaţia cu facţiunile mari prezente în joc, lucru care se poate dovedi dificil. Evident, există şi o poveste a jocului însă nu te obligă nimeni să o urmăreşti. Libertatea oferită de X3 este totală, singura ei problemă fiind că de multe ori nu ştii ce să faci cu ea. Iar acesta este unul dintre punctele slabe ale jocului. La fel, interfaţa este foarte stufoasă şi curba de învăţare lentă. X3 este remarcabil, dar necesită o cantitate serioasă de răbdare pentru a-l stăpâni.

Ştim că pe mulţi dintre voi complexitatea lui X3 îi va speria, însă jocul are inclus un manual pe care vi-l recomandăm cu căldură, pentru a avea o experienţă plăcută. La fel, în această ediţie a lui X3 mai sunt incluse artwork-uri, wallpaper-e, modul superb care introduce cockpit-uri şi ultimul pachet de adiţii absolut necesare ale comunităţii X3.

Singura problemă mai serioasă de care vă veţi izbi la acest joc este cea legată de cerinţele de sistem. Vă recomandăm să aveţi un procesor la peste 2 GHz, 1 GB de RAM şi o placă video similară cu Nvidia GeForce 6xxx. Ideal ar fi să aveţi o placă video similară seriei 7xxx de la Nvidia, procesor de la Athlon 64 în sus şi 1,5 GB memorie RAM pentru a avea o experienţă într-adevăr deosebită. Cerinţele sunt serioase, însă nu se putea altfel de la un joc care are una dintre cele mai frumoase grafici realizate vreodată.

Aşadar, dacă ţi-ai dorit vreodată să vezi viaţa din perspectiva unui călător spaţial al viitorului, iar Eve Online nu-ţi este la îndemână, atunci X3 este singura soluţie comparabilă. Iar LEVEL îl flutură ca pe un stindard al victoriei LEVELuţiei.



Cerinţe minime de sistem:

- Procesor 1,7 MHz
- Memorie 512 MB RAM
- Accelerare 3D 128 MB VRAM



BOTS

www.bots.acclaim.com

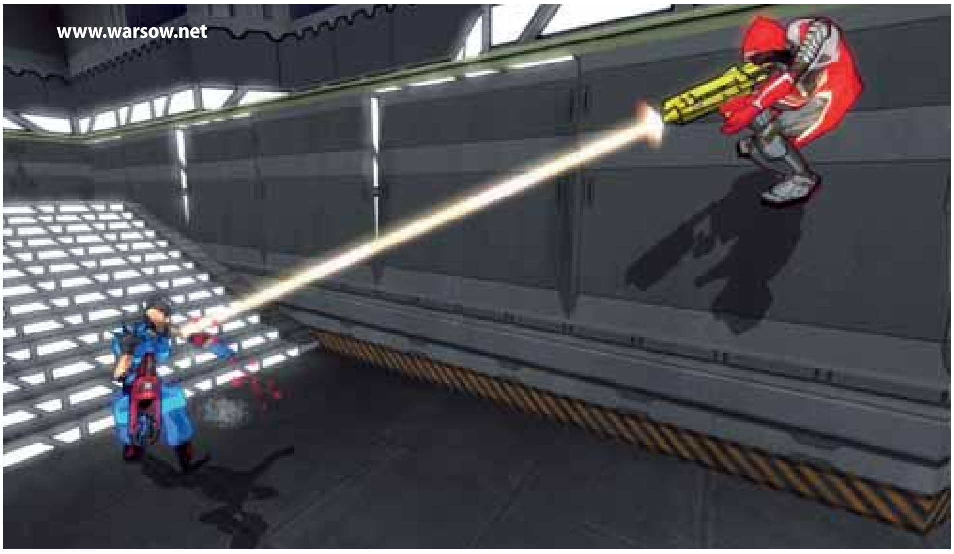
Acclaim a venit cu o serie de jocuri online care nu necesită niciun fel de contribuţie lunară online. Luna trecută am pus pe DVD-ul LEVEL 9Dragons, acum e timpul să trecem într-un alt univers, cu tente cibernetice. BOTS nu se poate defini altfel decât prin „fun". Este realizat cu un engine grafic ultra colorat şi ultra cartoonish, de aceea le va pica foarte bine celor care sunt pasionaţi de shooter-e şi au puterea de a neglija contrastele de culoare. Se joacă în party, pe hărţi cu obiective pvp sau pve, simplu şi la obiect. Aveţi posibilitatea să cumpăraţi şi să vindeţi echipament, să vă echipaţi robotul, să-l creşteţi, să-l educaţi. Jocul nu oferă un număr imens de posibilităţi, însă stilul de joc vă prinde. Şi vă prinde la un nivel destul de serios. Cerinţele de sistem sunt minore, adică merge pe calculatoare cu un minim de accelerare 3D, incluzând chiar şi plăcile video integrate pe placa de bază. Pe lângă asta mai aveţi nevoie de o conexiune bună la internet. Iar dacă vă ambalaţi prea tare, shop.computergames.ro oferă Acclaim Coins, monede cu care vă puteţi specializa serios de tot micul roboţel.

Warsow

Warsow este un excelent first person shooter „creat de jucători pentru jucători", ce are la bază engine-ul grafic Qfusion 3D (o versiune îmbunătăţită a engine-ului Quake 2 GPL), jocul adresându-se în primul rând celor care mănâncă multiplayer pe pâine şi scenei competiţionale de profil. La baza lui, gameplay-ul se mulează pe arta mişcării, ceea ce înseamnă că mişcarea, viteza şi combo-urile joacă un rol important în Warsow. La fel de importante sunt modul în care te foloseşti de arhitectura hărţilor, precizia cu care ţinteşti, munca în echipă (dacă se joacă team deathmatch) şi talentul de a aduna cât mai multe frag-uri cu putinţă.

Warsow poate fi jucat online sau în LAN, dar şi solo, în compania boţilor.

www.warsow.net




PLAY TRUE COLORS
Play WiDE Play LG
Seria LG FLATRON L7W Wide Color Gamut
reproduce culorile cu fidelitate de 100%, fără distorsionări.
Te bucuri mai mult de imagini cu 100% culori reale!
10000:1
Monitoarele LG FLATRON L7W expun tonurile întunecate și strălucitoare mai aproape de realitate, mulțumită ratei de contrast încă nedepășită pe piață, DFC 10000:1. Simți fiecare nuanță a realității văzută pe ecran.
WCG 100%

Monitor 19"


L1953TR


L1972H

DIAGONALA 19"
TIMP DE RASPUNS 2 ms
CONTRAST 5000:1
UNGHI DE VIZIBILITATE 170/170
DESIGN EXCEPȚIONAL


W1942S/T

DIAGONALA 19" Wide
TIMP DE RĂSPUNS 5 ms
CONTRAST: 8000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
DVI-D (doar la modelul W1942T)

Monitor 20-22"


W2042S/T
W2242S/T

DIAGONALA 20"/22" Wide
TIMP DE RĂSPUNS 5 ms
CONTRAST 8000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
DVI-D (doar la modelele W2042T/W2242T)


W2252TQ

DIAGONALA 22" Wide
TIMP DE RĂSPUNS 2 ms
CONTRAST 10000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
DVI-D
DESIGN EXCEPȚIONAL



L227WT

DIAGONALA 22"
Wide Color Gamut 100%
TIMP DE RĂSPUNS 5 ms
CONTRAST: 10000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
DVI-D

Monitor 24"


L245WP

DIAGONALA 24" Panel MVA
TIMP DE RĂSPUNS 8 ms
CONTRAST 1000:1
LUMINOZITATE 500 cd non-glare
UNGHI DE VIZIBILITATE 178/178
HDMI, USB, jack audio, component, pivot


L246WH

DIAGONALA 24" Wide
TIMP DE RĂSPUNS 5 ms
CONTRAST 2000:1
LUMINOZITATE 400 cd non-glare
UNGHI DE VIZIBILITATE 170/170
HDMI, USB, component, jack audio

LCD TV Monitor


M1921A


M198WA

DIAGONALA 19"/19" Wide
TIMP DE RĂSPUNS 5 ms
CONTRAST 3000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
Tuner TV, boxe 2 X 3W, telecomandă,
DVI-D, S-Video, SCART


M208WA


M228WA/WV

DIAGONALA 20"Wide/22" Wide
TIMP DE RĂSPUNS 5 ms
CONTRAST 3000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
Tuner TV, boxe 2 X 3W, telecomandă,
DVI-D, S-Video, SCART
HDMI (doar la modelul M228WV)

PARTENERI: ASESOFT Distribution, RHS Your IT Supplier, Ultra PRO Computers

RELAȚII CLIENȚI: 031 228 35 42

LG Life's Good

www.lge.ro

SIMS 3 SAU APOCALIPSA DUPĂ EA

Let him that hath understanding count the number of the beast: for it is the number of a man; and his number is Sims hundred and sixty Sims.

Oricât de speriat sunt de ideea unui nou Sims care își va îndobitoci și mai mult adepții care i se-nchină precum ortodoxu' la Sfânta Cruce, lumea trebuie să știe: It's coming! Vine tot de la EA, care pregătește un anunț special legat de următorul și atât de înfricoșătorul (pariu că e?) nou joc din nesfârșita serie The Sims. Planurile expansioniste ale EA mi-au dezvăluit deja un site oficial (http://thesims3.ea.com/) pe care l-am încasat în plină figură, scârțâindu-mi apoi tacticos un diamant verde printre măsele, prin intermediul căruia producătorul/distribuitorul va oferi mai multe informații oficiale Sims 3 related în data de 19 martie 2008. Cu o zi înainte ca voi să cumpărați revista, deci n-ar strica să aruncați un ochi peste site. ACUM, altfel va trebui să așteptați o lună pentru un preview!





MGS4 PREA MARE PENTRU BLU-RAY

Hideo Kojima, creatorul seriei Metal Gear Solid, a declarat într-un interviu recent că e nemulțumit de faptul că development team-ul ce a realizat MGS4 a trebuit să înghesuie jocul pe un Blu-Ray de 50 Gb, capacitatea acestuia fiind, în viziunea lui, insuficientă. Dacă ar fi avut mai mult spațiu la dispoziție, mai spune el, nu s-ar fi pierdut din calitatea originală a jocului.

Mai mult spațiu? Și când te gândești că s-au chinuit cu „doar" 50 Gb. Unde sunt vremurile în care o dischetă era suficientă pentru un joc? În altă ordine de idei, Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots va fi lansat pentru gamerii din SUA pe data de 12 iunie 2008, cei de la Sony amintind că pachetul promoțional complet al jocului va conține o consolă PS3 de 80 Gb, jocul Metal Gear Solid 4 și un controller wireless DualShock. Toate la prețul de 499 de dolari.

BATTLESTATIONS: PACIFIC ANUNȚAT

Eidos Interactive a confirmat că va lansa un sequel pentru action-ul cu puternice influențe strategice Battlestations: Midway, noul joc urmând a fi disponibil atât pentru PC, cât și pentru Xbox 360.

Battlestations: Pacific va veni cu două campanii single player distincte, reprezentând 28 de misiuni ce dublează perioada de timp necesară îndeplinirii celor din Battlestations: Midway - una jucabilă din perspectiva americanilor, ce continuă povestea din jocul original, iar alta din cea a japonezilor, care astfel vor avea ocazia să schimbe cursul istoriei și să obțină supremația în Pacific. De asemenea, jocul ne va oferi comanda a 21 de unități noi, inclusiv avioane kamikaze și alte mașinării de tocat carne vie, posibilitatea de a controla direct piese de artilerie și unități aeriene care au ținut partea japonezilor în Pacificul celui de-Al Doilea Război Mondial, precum și opțiunea de a parașuta cu precizie trupe pe câmpul de luptă.

De lansat... cândva, cumva. Vă dăm de veste când om afla.









MICROSOFT, INTEL ŞI NVIDIA FORMEAZĂ PC GAMING ALLIANCE

Joaca pe PC este pe cale să primească un sprijin puternic din partea companiilor mari din industrie, care şi-au unit forţele pentru a promova conceptul.

Nume mari precum Microsoft, Intel şi nVidia au pus mână de la mână şi au format PC Gaming Alliance. Prea multe nu ştim deocamdată, însă dacă dăm crezare informaţiilor pe care ni le serveşte Mercury News (www.mercurynews.com), aflăm că una dintre preocupările alianţei va fi aceea de a „coordona şi extinde eforturile Microsoft de a impune serviciul Games for Windows, în vederea îmbunătăţirii experienţei pe care o oferă joaca pe PC." Adică exact ce (nu) ne interesa...



MASS EFFECT ATERIZEAZĂ PE PC ÎN MAI

Oh, boy! Oh, joy! BioWare a anunţat că Mass Effect, unul dintre cele mai bune jocuri ale anului trecut (lansat în exclusivitate pentru Xbox 360), îi va bucura în curând şi pe posesorii de PC-uri, care îl vor putea achiziţiona începând cu luna mai (data oficială de lansare este 6 mai). Distribuit de EA, „remodelat" şi optimizat pentru PC, Mass Effect-ul destinat computadoarelor va aduce, însă, ceva în plus faţă de versiunea pentru Xbox 360, şi anume:

- o schemă de control mult îmbunătăţită;
- suport pentru rezoluţii foarte mari - texturi, personaje şi locaţii mult mai detaliate;
- posibilitatea de a modifica în întregime schema de control;
- Run & Gun Control - vom putea aloca puteri biotice sau skill-uri unor taste (hot keys) dacă vrem să punem mai mult accent pe acţiune;
- un nou mini-joc (decriptare).
- o interfaţă nouă şi noi funcţii pentru inventar - noul sistem de inventariere va simplifica modul în care ne echipăm şi modificăm armele şi armurile din dotare.





SPORE VINE ÎN SEPTEMBRIE

Vreme trece, vreme vine, dă Big-Bangu' peste tine! EA feat. Maxis ne-au anunţat că Spore, mult-aşteptatul produs al minţii omului care ne-a înrobit cu The Sims, va avea parte de propria sa lansare oficială pe 7 septembrie. „Universul la cutie" va fi disponibil pentru PC, Macintosh (oh, sweet, I like this one...), NintendoDS şi platforme mobile, şi ne va da ocazia să-l interpretăm pe Dumnezeu într-un joc în care vom putea crea şi evolua viaţă, vom înfiinţa triburi, vom construi civilizaţii (iar apoi le vom nărui), vom sculpta noi lumi şi vom explora universuri create de alţi Dumneze... ermm, jucători.

„În curând, aşteptarea va lua sfârşit," a declarat Will Wright, designer şef Maxis, care a adăugat că Spore a intrat în ultimele faze de testare şi finisare.



Maxis trage tare să ne dea pe spate cu Spore, iar dacă se ţin de promisiune, ziua de 7 septembrie ne-ar putea aduce marea cu sarea, mai ales dacă ne gândim că YouTube va face parte integrantă din joc. Pentru că, believe it or not, Will Wright s-a gândit că ar fi interesant să ne filmăm creaturile în timp ce dansează, se maimuţăresc sau se împerechează, iar apoi să exportăm filmele realizate in-game către YouTube. Interesant? Puţin spus. Rămâne de văzut cât de bine va da şmecheria, odată ce va fi pusă în practică.





GOLDEN AXE SE ÎNTOARCE

Golden Axe a invadat lumea jocurilor arcade prin 1989 şi a rămas unul dintre jocurile side-scrolling memorabile ale epocii, disponibil pe diverse sisteme precum Genesis, Amiga, C64 sau DOS. Aşadar, nu este de mirare că SEGA a decis să reînvie (după Bionic Commando) jocul care ne-a invitat să trecem prin foc şi sabie hoarde nesfârşite de gunoaie din opincile unui războinic cu părul vâlvoi, ale unui dwarf meseriaş într-ale mânuirii toporului sau ale unei amazoane sexoase. Noul titlu se numeşte Golden Axe: Beast Rider, va fi action-RPG şi va fi disponibil în vară pentru Xbox 360 şi PlayStation 3.



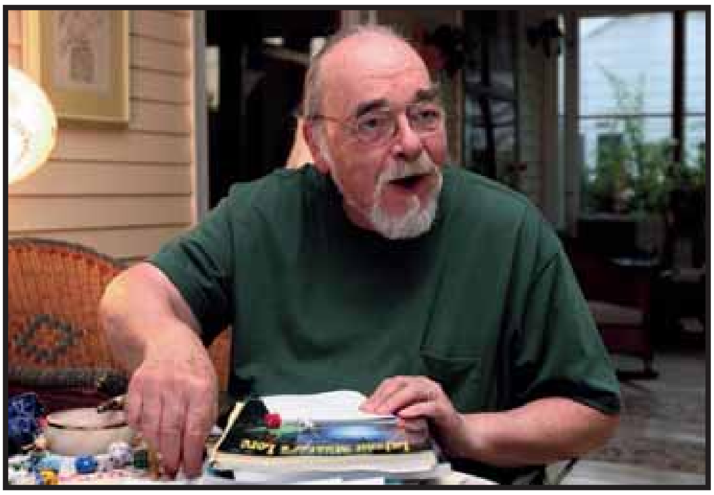
ZI NEAGRĂ PENTRU D&D

4 martie 2008 va rămâne o dată de tristă amintire pentru fanii D&D de pretutindeni, deoarece marchează trecerea în neființă a prolificului Gary Gygax, inventatorul sistemului Dungeons & Dragons. Unul dintre primele jocuri pen & paper role-playing ce au originat în literatura high fantasy - și cu siguranță cel mai răspândit dintre ele, D&D a influențat decisiv lumea jocurilor pe calculator. În lipsa acestuia, nu am fi putut juca unele dintre cele mai bune titluri RPG (vezi Baldur's Gate sau Neverwinter Nights).

„Dragoneii" s-au născut din Chainmail, un joc de război cu figurine, proiectat de Gygax împreună cu Jeff Perren în 1971. Organizând ulterior o adunare de proporții mari în... subsolul casei sale, Gary l-a întâlnit pe David Arneson, cu ajutorul căruia urma să pună bazele sistemului D&D. Conform unui sondaj de opinie, influența lui Gygax asupra jocurilor (nu numai pe calculator) este egală cu cea a lui J.R.R. Tolkien.

Sutele de mii de jucători D&D au ținut 1d6 minute de reculegere în memoria lui, unii dintre aceștia organizând chiar campanii speciale de joc în care l-au reînviat - în mod simbolic.

În vârstă de 69 de ani, creatorul „dragoneilor" i-a lăsat în urmă pe nevasta sa și pe cei șase copii (trei băieți și trei fete). Gary, îți mulțumim pentru tot ce ne-ai lăsat! Cu siguranță, nu vei fi uitat!



ATENȚIE, TOVARĂȘI!



După două antecedente (în 1996 și 2001), sovieticii vor turna din nou dulceață-n șoșonii aliaților, cu ocazia lui Red Alert 3. Omul cel roș nu numai că are prostul obicei să nu stea cuminte în ograda lui, dar s-a și încumetat să treacă peste hotarele timpului. Treaba n-a ieșit cum spera el, ba chiar a-ncurcat ițele și mai tare, aducând cumva pe scena războiului și Imperiul Soarelui Răsare (pe scurt, the Empire). Cele trei facțiuni promit să încingă o horă pe cinste, pe numele ei World War III, aruncând în luptă arme ca: Tesla Coils, dirijabile de război, delfini inteligenți (Flipper, is that you?), urși în armuri (ghici cine s-a uitat la The Golden Gobl... Compass?), dar și insule plutitoare fortificate (ăăă... Howl's Moving Castle?!), alături de tancuri care se pot transforma - nu știm încă exact în ce, dar miroase puternic a Transformers, teleportare și multe alte minuni. Arsenalul nu m-a dat pe spate ca originalitate, spre deosebire de încântătoarea veste că va fi posibil să parcurgem campania în mod cooperativ - ar fi cazul să se poată în mai multe jocuri! În plus, revin luptele navale, pe care producătorul promite să pună un accent deosebit, insinuând o nouă dimensiune strategică în care să ne „scăldăm". Era și cazul să revină partea udă a bătăliei, apreciată de mulți la primul Red Alert (poate iau aminte și viscolienii, că tare am dus lipsa vaporașelor în Warcraft 3). În tot cazul, cei care vor cumpăra în perioada următoare expansion-ul Kane's Wrath sau Command & Conquer 3 Limited Collection vor avea acces la versiunea beta Red Alert 3, disponibilă cândva în toamnă. Potrivit EA, înregistrarea pentru beta se desfășoară online, cu ajutorul unor coduri unice (de găsit în pachetele C&C3 cu marcajul Red Alert 3 Beta). Înscrierile se vor putea face până în data de 15 septembrie 2008.

Câștigătorii lunii februarie

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul Splinter Cell Trilogy a fost câștigat de către Negrilă George din Craiova.

La concursul LEVEL împreună cu **Hercules**, Apostol Radu din Ploiești a câștigat un Hercules Tunes Explorer Wireless.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii cinci participanți au câștigat câte un DVD cu filmul Disturbia: Szabó Enikö din Cluj-Napoca, Roșu Vlad din Curtea de Argeș, Hîrtan Tiberiu-Ionuț din Pașcani, Vidican David-Gabriel din Beiuș, județul Bihor, și Gheorghe Florian din București.

02



Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.

Câștigătorii sunt rugați să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (emanuela_negura@vogelburda.ro) sau prin poștă (Vogel Burda Communication, OP 2 CP 4, 500530 Brașov). Premiul va fi expediat prin poștă. Persoana de contact: Emanuela Negură (0268-415158 interior 132).

Termenul de revendicare a premiului este trei luni de la data anunțării câștigătorului. După expirarea acestui termen, premiul nu mai poate fi revendicat.

TIBERIUM

Curiozitatea ne-a fost (în sfârşit) răsplătită





Jocurile de strategie din seria Command & Conquer ce au tratat universul Tiberium s-au bucurat de succes în rândul fanilor genului, astfel că orice noutate în materie de C&C ar trebui să le stârnească interesul, chiar dacă noutatea în cauză nu este neapărat un RTS. Tocmai de aceea, ne-am dat de-a dura ca să obținem cât mai multe informații proaspete despre Tiberium - un first-person shooter ambițios care va completa universul seriei, privindu-l dintr-o nouă perspectivă. Din nefericire însă, băieții de la EA Los Angeles n-au apucat să ne răspundă nelămuririlor în timp util pentru a completa preview-ul jocului (vezi numărul trecut al revistei), motiv pentru care aflați rezultatul interogatoriului cu o lună întârziere. Taci, că-i bine.

LEVEL: Înainte de toate, vrem să aflăm ce v-a determinat să realizați un FPS squad based a cărui acțiune se petrece în universul Tiberium și ce vă face să credeți că rețeta va avea succes în rândul fanilor, având în vedere trecutul strategic al seriei. Se vor regăsi în Tiberium elemente specifice jocurilor de strategie, care să-i atragă pe fani în mod deosebit? Dacă da, care sunt acestea?

EALA: Lucrăm la Tiberium de peste doi ani și jumătate. Universul seriei ne-a atras instantaneu, datorită bogăției sale și moștenirii pe care a lăsat-o în urmă cu fiecare nouă apariție. Văzând cât de bine a fost primit Command & Conquer 3: Tiberium Wars, ne-am simțit pregătiți să vă facem cunoștință cu Tiberium, un joc care va duce universul Tiberium la un nou nivel, oferindu-le jucătorilor o experiență de joc complet diferită de orice alt joc Command & Conquer pe care l-au jucat în trecut. Gameplay-ul tactic/strategic din Tiberium presupune folosirea obstacolelor în scopuri defensive și ofensive, o varietate de arme cu proprietăți unice din punct de vedere al gameplay-ului și, ce este mai important, utilizarea camarazilor din subordine pentru a acoperi o zonă mai vastă, a-l susține pe jucător cu puterea lor de foc și a distrage atenția inamicului. Interfața de control a camarazilor din perspectiva first person este simplă, astfel încât jucătorul să poată striga ordine instantaneu, prin simpla apăsare a unei taste. Tot ceea ce are de făcut este să indice o țintă sau o destinație cu ajutorul mouse-ului, iar apoi să apese tasta respectivă pentru ca echipa (echipele) din subordine să atace ținta aleasă sau să se deplaseze în direcția dorită. Gândește-te la camarazii din subordine ca la niște arme, iar tu ești cel care alege unde merg sau luptă. De asemenea, echipele pe care le controlezi vor primi bonusuri tactice de-a lungul campaniei, în funcție de ordinele pe care le îndeplinesc cu succes. În paralel, jucătorul este dotat cu o hartă interactivă a zonei în care se desfășoară misiunea, numită Battle Control Uplink (BCU), cu ajutorul căreia poate da ordine de deplasare și atac oricăreia dintre echipe, într-un timp foarte scurt. Harta BCU este deosebit de utilă pentru a controla echipele aflate în afara razei vizuale, amplasarea lor pe poziții ce permit flancarea inamicului și executarea altor manevre tactice. De asemenea, am introdus un sistem propriu de folosire a obstacolelor, ce le permite jucătorilor să rămână protejați de proiectilele inamicului și să lupte de la adăpost, fără a risca să se expună accidental.









LEVEL: Povestea. Este unică și atrăgătoare sau reprezintă o simplă scuză pentru a curăța planeta de gunoiul extraterestru? Cum se va încadra ea în universul Tiberium? Are vreo tangență cu cea din Tiberium Wars, de exemplu?

EALA: Am avut grijă să creăm o poveste care le oferă noilor veniți în universul Tiberium un punct de plecare proaspăt, exploatând în același timp miturile acestei lumi și oferind revelații pe care fanii C&C le vor găsi deosebit de captivante. Intrarea în scenă a extratereștrilor Scrin odată cu ultimul joc din seria C&C a marcat începutul unei noi ere în saga Tiberium, iar povestea noastră, ce există în această eră, este strâns legată de poveștile pe care ni le-au „spus" RTS-urile. Acțiunea din joc se petrece la aproximativ zece ani după sfârșitul celui de-Al Treilea Război al Tiberiumului (C&C3), iar jucătorul intră în pielea lui Ricardo Vega, un soldat care a jucat un rol important în respingerea invaziei Scrin. Totuși, chiar dacă au fost eliminate în bătălia finală, forțele extraterestre au reușit să finalizeze construcția unei structuri de dimensiunea unui munte, un turn care continuă să rămână un mister de nepătruns pentru pământeni. Vega a fost între timp ridicat la rang de Forward Battle Commander și pus la comanda propriei sale echipe R.A.I.D. (Rapid Assault and Intercept Deployment) – o onoare pentru cei mai mulți, dar nu și pentru eroul nostru, schimbat de ororile războiului purtat împotriva forțelor Nod și de invazia extraterestră fără precedent. Important este că în vremea în care a participat la reconstrucția Zonelor Galbene răvășite de conflict, Vega a fost expus unor laturi diferite ale GDI și Nod, iar astfel ajunge să se întrebe dacă nu cumva cele două facțiuni războinice nu sunt chiar atât de diferite una de cealaltă precum s-ar crede. Adevărata problemă pare a fi tiberiumul. În cele din urmă, Vega este chemat să investigheze locul în care a luat sfârșit războiul împotriva extratereștrilor, începutul poveștii înfățișându-l pe









Vega sosind pe coasta Italiei, în Zona Roşie Mediteraneană, locul în care se află misteriosul turn Scrin şi cel mai mare dezastru ecologic pe care l-a cunoscut omenirea. Tiberiumul a infestat toată Mediterana, întreaga regiune devenind nelocuibilă, însă GDI a stat cu ochii pe gigantica structură timp de zece ani, urmărind cum turnul, precum şi zona infestată cu tiberium ce îl înconjoară, au devenit locuri de pelerinaj pentru adepţii Nod, care văd în el întruchiparea credinţei lor divine. Misiunea lui Vega este să investigheze turnul.

LEVEL: Să vorbim puţin despre elementele squad based din Tiberium. Ce fel de tactici folosesc camarazii din subordine pe câmpul de luptă? Sunt dispensabili?

EALA: Din punct de vedere tactic, fiecare echipă are propriile sale puncte forte şi slăbiciuni, ce influenţează genul de inamic cu care le vei confrunta şi tipul armelor pe care va trebui să le foloseşti în luptă pentru a compensa orice slăbiciune a acestora. Echipele pot dobândi bonusuri tactice dacă le poziţionezi în locaţii tactic-avantajoase. Poţi împrăştia echipele pentru a flanca sau apăra un „ceva" sau ţine-le alături de tine şi luptă în compania lor; alegerea este a jucătorului, iar fiecare tactică pe care o aplică dă naştere unei experienţe de joc diferite. Foarte important este că echipele, cu toţi cei care le alcătuiesc, sunt complet dispensabile. Partea distractivă dintr-un joc de strategie în timp real este că poţi experimenta cu unităţi diverse, aplicând tactici la alegere. Am vrut să păstrăm acest aspect şi am conceput jocul în aşa fel încât să poţi chema întăriri dacă ai pierdut oameni sau o întreagă echipă pe front, cu scopul de a încuraja jucătorul să facă alegeri şi să încerce tactici şi stiluri de joc noi.

LEVEL: Fără îndoială, fanii se aşteaptă să controleze unităţi mecanizate specifice RTS-urilor din serie. Care sunt acestea şi la cel nivel le vom putea controla?

EALA: Jucătorul va avea control complet asupra echipelor de infanterişti, rachetiştilor, a navelor de suport Orca şi giganţilor Titan. Niciuna dintre unităţi nu poate fi controlată însă în mod direct – se duc unde vrei, atacă ce vrei şi luptă în funcţie de situaţia din teren. Am petrecut mult timp testând şi documentându-ne în compania jucătorilor şi am descoperit că numărul ideal de echipe combatante pe care un jucător le poate controla la un moment dat este de patru. Patru echipe oferă o mulţime de opţiuni tactice, gameplay-ul continuând să fie la fel de distractiv datorită interfeţei rapide de control. Beneficiezi de o putere de foc impresionantă în compania a patru echipe, dar nu vei fi niciodată copleşit conducându-le destinele din perspectiva first person. În ceea ce priveşte chemarea de întăriri pe câmpul de luptă, de fiecare dată când capturăm un zăcământ de tiberium – fie trimiţând o echipă să facă treaba, fie capturându-l noi înşine, ajutaţi de camarazi – ne vom putea extinde mica armată cerând unităţi suplimentare, zăcămintele de tiberium comportându-se, în acest caz, asemenea unor linii de aprovizionare. În unele misiuni, ai de la bun început o echipă în subordine, în timp ce altele te forţează să-ţi alcătuieşti echipa pornind de la zero, capturând zăcăminte de tiberium. Dacă se întâmplă să pierzi camarazi în luptă, îi vei putea înlocui cu alţii noi, imediat ce ai capturat un astfel de zăcământ. Întăririle sunt livrate în cea mai apropiată zonă de livrare, totul petrecându-se în timp real.

LEVEL: Care sunt cele mai importante arme de foc din arsenalul jucătorului şi cât de deosebite sunt acestea, ca scop şi mod de funcţionare?

EALA: Forward Battle Commander-ii sunt parte integrantă a sistemului de luptă GDI, iar echipamentul lor, asemenea soldaţilor din forţele speciale din zilele noastre, este unul specializat. Inima acestei capabilităţi combatante este arma transformabilă GD-10, pentru că le oferă jucătorilor mai multe opţiuni în luptă, iar asta indiferent de situaţie, spre deosebire de limitarea impusă de folosirea a maximum două arme pe care o resimţim în multe shooter-e. GD-10 este mult mai puternică decât armele pe care le au inamicii la îndemână şi se poate transforma dintr-o puşcă de asalt automată într-un lansator de rachete cu focoase multiple, un lansator de grenade pentru atacuri explozive indirecte şi un tun energetic pentru lovituri precise de la mare distanţă. În plus, Battle Commander-ii se pot conecta la instalaţii militare şi sisteme armate orbitale pentru a doborî ţintele mari, aşa cum forţele speciale de azi pot chema bombardamente aeriene.

LEVEL: Engine-ul fizic joacă un rol esenţial în orice FPS squad based ce pune accentul pe realism şi imersivitate. Cât de avansat este cel folosit în Tiberium şi cum reacţionează mediul înconjurător la acţiunile jucătorului sau ale inamicului?

EALA: Sistemul fizic din Tiberium nu numai că poate influenţa rămăşiţele aruncate în aer de o explozie, corpurile şi alte obiecte cu diverse proprietăţi, dar şi manipula atmosfera şi fumul. Unul dintre pilonii vizuali ai designului nostru este atmosfera. Am dorit să aducem „fog of war" în perspectiva first person şi să surprindem sentimentul visceral pe care îl oferă luptele din prima linie filmate pe timp de noapte. Totul ţine de trasoare şi explozii, de texturarea aerului. Am dezvoltat o tehnologie specială pentru a face atmosfera din Tiberium interactivă. Astfel, dacă vezi coada de fum a unei ra-



chete, iar o explozie este declanşată în imediata ei apropiere, explozia aceea poate afecta coada de fum. Navele de aprovizionare pot împinge ceaţa de la sol, iar exploziile pot interacţiona între ele. Avem un sistem fizic de tip ragdoll în cazul inamicilor şi al unităţilor distruse, iar când armele fac cunoştinţă cu mediul înconjurător, impactul creat este major.

LEVEL: Cât de avansată este inteligenţa artificială a inamicului şi ce fel de tactici foloseşte adversarul pe câmpul de luptă?

EALA: AI-ul este foarte important în orice FPS şi este unul dintre elementele importante din Tiberium. Inamicii ştiu să folosească mediul înconjurător în avantajul lor în timpul luptei, iar modelul lor comportamental reflectă tactici pe care însuşi jucătorul va dori să le folosească la rândul lui. Trebuie să joci jocul ca să îţi dai seama ce ştiu să facă cu adevărat.

LEVEL: Ştim că Tiberium foloseşte engine-ul grafic Unreal 3. Cât de deschise explorării sunt hărţile şi ce îmbunătăţiri a suferit engine-ul pentru a portretiza cu succes lumea din Tiberium?

EALA: Unreal Engine 3 stă la baza engine-ului Tiberium, care dispune de o serie de îmbunătăţiri majore, cum ar fi fumul şi exploziile interactive, dar şi alte efecte atmosferice, per-pixel particle lighting, fidelitate a iluminării personajelor de trei ori mai mare, sunet surround adaptiv (ASX) şi o mulţime de alte upgrade-uri pentru a face faţă bătăliilor şi spaţiilor de joc mai mari.

LEVEL: Înainte de a încheia discuţia, câteva cuvinte despre sunet, care în cazul de faţă se vrea a fi foarte atmosferic. Cât de important este rolul jucat de coloana sonoră, cum şi cât de mult vor contribui efectele de sunet pentru a oferi o experienţă foarte imersivă?

EALA: Sunetul este unul dintre cele mai importante aspectele în jocuri, mai ales într-un FPS. În cazul lui Tiberium, sunetul este unul dintre elementele cheie ale jocului, motiv pentru care am inventat o nouă tehnologie audio pe care am denumit-o Adaptive Surround eXperience sau ASX. Aceasta pune controlul şi puterea unui sound mixer hollywoodian în mâinile jucătorului, fără ca el măcar să realizeze asta. În esenţă, ASX este un sistem AI destinat designului sonor, ce mixează în mod constant şi dinamic semnalul audio, adaptându-l în funcţie de felul în care jucăm, astfel încât să fim siguri că toate componentele critice se fac auzite. Nu contează dacă ai în subordine un sistem de sunet 5.1 Dolby Digital puternic sau dacă foloseşti boxa mono a televizorului, sistemul funcţionează. Vom oferi mai multe detalii despre ASX cu altă ocazie, dar putem da un exemplu în materie - muzica dinamică. Întreaga coloană sonoră din Tiberium a fost înregistrată folosind straturi multiple pentru fiecare secţiune instrumentală. Pe măsură ce un jucător avansează în joc, din ce în ce mai multe straturi ale coloanei sonore sunt adăugate mixajului (în timp real), în funcţie de ceea ce se întâmplă în joc. Dacă jucătorul pur şi simplu explorează, auzim doar un soi de sunete ambientale izvorâte din aceeaşi suflătoare sau instrument cu coadă. În schimb, dacă eşti în miezul unei bătălii vei auzi sunetele furioase ale tobelor ce bat în ritm susţinut, viori nervoase, trompete ş. a. ASX aplică o tehnică similară şi în cazul efectelor de sunet.

LEVEL: Pe când o versiune demonstrativă şi care este data (sau perioada) în care se va lansa Tiberium?

EALA: Vom dezvălui mai multe detalii în acest sens altă dată. Până atunci, trebuie să vă mulţumiţi cu ideea că-l veţi juca „when it's done".

■ **KiMO**





Marvel Wars, Marko Djurdjevic

Concept Art & Gaming

Dacă în prima parte a acestui special am vorbit despre o privire de ansamblu, permiteţi-mi să fiu un pic mai particular aici. Ziceam că artişti conceptuali buni pot fi numiţi o grămadă şi ar fi incorect să alcătuiesc o listă care probabil ar umple mai multe pagini decât reclamele la WoW în LEVEL. Drept pentru care trebuie să lansez un disclaimer din primele rânduri – nu există „cel mai bun" cartist, la fel de bine cum nu există „cel mai bun" muzician.

Unelte digitale

Spre dezamăgirea unora, creionul nu are funcţie de undo. Din cauza asta (şi multe alte motive cum ar fi spaţiul, viteza, ergonomia şi eficacitatea), tehnologia grafică a dezvoltat diverse bijuterii de software şi hardware întru ajutorarea artistului aspirant, amin.

Trebuie să cunoaştem însă două noţiuni înainte să ne aventurăm în alte explicaţii. În primul rând, o tabletă grafică este un periferic alcătuit dintr-o suprafaţă plată şi un pix special numit stylus, care poate fi folosită pentru emularea scrisului şi a desenatului pe hârtie. Majoritatea, dacă nu toate tabletele grafice din ziua de azi, dispun de o tehnologie care recunoaşte şi aplică intensitatea cu care e apăsat stylus-ul pentru diferite efecte configurabile, cum ar fi îngroşarea liniei pe ecran. Tableta grafică funcţionează ca un mouse, poziţia stylus-ului pe tabletă fiind reprezentată de poziţia cursorului pe monitor.

Tablet PC-ul, pe de altă parte, este un calculator mobil care dispune de touch-screen. Există forme diferite,

link-uri

- CA – www.conceptart.org – cea mai mare comunitate de concept art.
- VA – www.visualart.ro – comunitatea românească de arte vizuale şi multimedia.
- 2dArtist – www.2dartistmag.com – revista online de profil 2d Artist.
- Gnomon Workshop – www.thegnomonworkshop.com – DVD-uri educaţionale de artă digitală, modelare, texturare, ş.a.m.d.
- Revelations - http://www.conceptart.org/workshop/ - workshop-ul Massive Black/CA adresat tuturor aspiranţilor la titlul de concept artists.
- CGSociety – www.cgsociety.org - O societate masivă de artişti digitali.
- Massive Black Inc. – www.massiveblack.com – Compania condusă de Jason Manley, un monstru sacru al concept artului.



God of War, Charlie Wen



2D ARTIST

Publicaţia online 2dartist acoperă concept art, pictură digitală şi matte painting în tutoriale, interviuri, galerii şi multe alte surprize picante. De pe site-ul oficial pot fi download-ate PDF-uri cu fiecare număr şi sunt o adevărată comoară pentru cine are predilecţia şi interesul să se uite peste ele. Ele vin în două variante – low-res şi hi-res, şi costă în jur de 4$ şi 50 de cenţi/ediţie. Redactorii sunt o echipă micuţă din Marea Britanie, foarte bine documentaţi şi îndrăznesc să spun, talentaţi şi cu condeiul.



God of War, Andy Park



adaptate pentru desktop, sau pur şi simplu laptopuri cu această tehnologie. Ceea ce e important de reţinut este că monitorul poate fi folosit direct pentru desen.

Probabil cea mai cunoscută publicului larg e compania niponă Wacom, care nu doar produce cele mai vândute tablete de pe piaţă, ci şi componentele necesare pentru producţia tabletelor de către multe alte firme. De la seria de tablete Volito, create pentru începători în domeniu şi până la seria Intuos, al cărei public-ţintă sunt profesioniştii şi artiştii grafici de elită, Wacom a produs, practic, mediul fizic în care să se desfăşoare creativitatea din studioul contemporan de grafică. Ca să vă faceţi o idee, dacă o tabletă Volito 2 circulă pe la vreo 60$, cel mai scump tablet PC (Gateway Tablet PC XP) costă vreo 2800$.

Pe partea de software, standardul e pachetul Photoshop de la Adobe şi o simplă tastare, spre exemplu, a keywordurilor „cultist speedpaint" pe YouTube o să vă demonstreze ce poate să facă un concept artist de rând (în cazul acesta, rusul Slipgate) cu o tabletă, PS şi un strop de inspiraţie –toate astea în 45 de minute. Alte programe folosite sunt Corel Painter şi, ca joacă, ArtRage, inclus pe CD-ul care vine cu orice tabletă Wacom.

Să învăţăm să colorăm

Pe lângă tutorialele făcute de useri pe orice forum de profil care se respectă, există numeroase DVD-uri faimoase în lumea concept artului, antologizate de Gnomon Workshop. Tutorialele acestea video sunt citate de numeroşi artişti din domeniu ca fiind un important element al ascensiunii lor, fie că lucrează în domeniul filmelor, animaţiilor sau jocurilor. Lumină, culoare, perspectivă, creionare, inking – toate acestea şi mai mult sunt predate de către profesionişti oricui e dornic să înveţe. Site-ul nu vizează doar arta 2D, fiind expuse şi tutoriale de Maya, ZBrush sau alte pachete de software 3D.

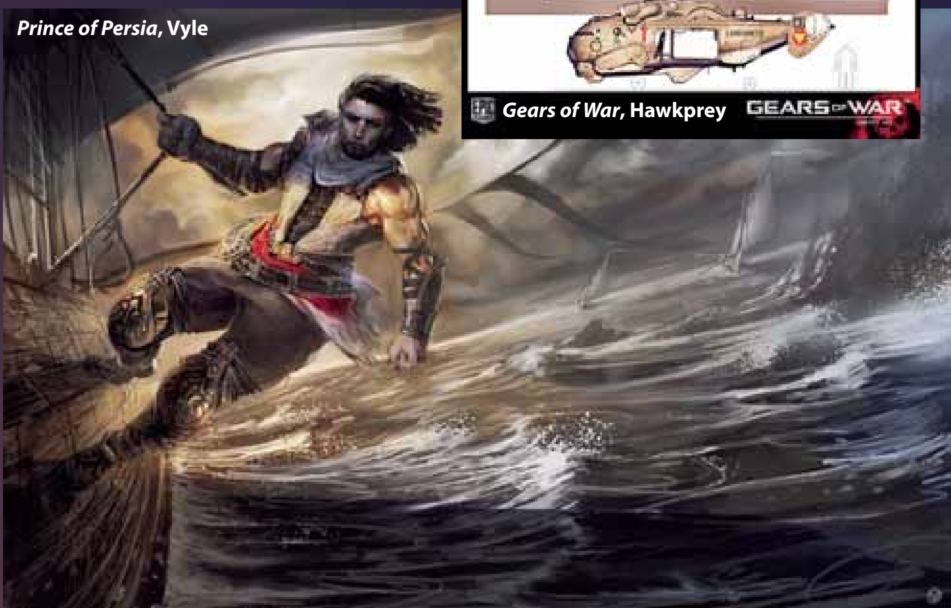
(In)conclusiv

Dacă vă interesează în mod special domeniul, o scurtă navigare pe internet ar putea părea foarte similară excursiei lui Alice în Ţara Minunilor. Steampunk, cyberpunk, fantasy, noir – domeniile din care sunt extrase filmele, jocurile sau benzile desenate cu care aţi copilărit sau pe care le colecţionaţi frenetic acum au o galerie vastă de experimente vizuale pictate cu migală de oameni (da, oameni) care şi-au dedicat viaţa eye-candy-ului cu care se desfată o planetă întreagă. Cel mai probabil, n-o să reţineţi jumătate din numele celor pe care îi veţi găsi pe site-urile din lista de link-uri, dar la fel de probabil câţiva dintre ei o să vă facă să clipiţi uimiţi de câteva ori. Nu am pretenţia de a fi iluminator, dar dacă cel puţin unul dintre cei care urmează să citească articolul ăsta descoperă un fragment din ceea ce mie personal mi se pare o lume fascinantă, nu l-am scris degeaba.

■ **zuluf**



Gears of War, Hawkprey



Prince of Persia, Vyle



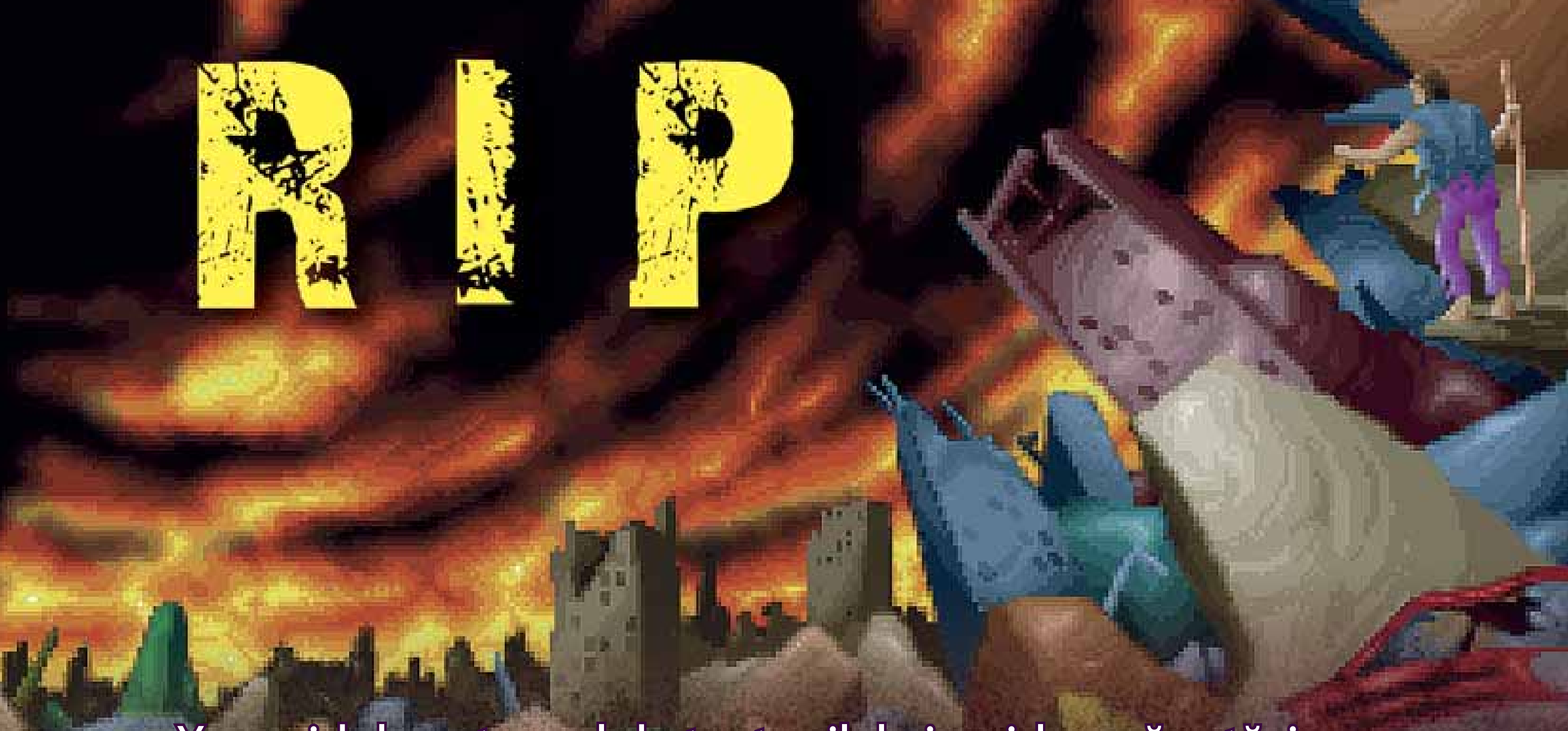
JASON MANLEY

Icewind Dale, Baldur's Gate II, Vampire: The Masquerade – Bloodlines, Lords of the Realm III, Armies of Exigo şi Hellgate: London sunt câteva din titlurile cărora îl veţi găsi, ataşat, pe Jason Manley. Fondatorul conceptart.org şi-a petrecut mare parte a vieţii contribuind la unele din cele mai cunoscute produse ale industriei jocurilor. În prezent este preşedintele Massive Black Inc., o companie, cum sugerează numele, masivă, dedicată artei digitale pentru diferiţi clienţi şi subsidiari.



REVELATIONS

Dacă până acum au mai fost organizate evenimente în San Francisco, Austin, Montreal, Praga, Berlin, Amsterdam şi Bucureşti, Massive Black, în colaborare cu conceptart.org a iniţiat un nou workshop pe mai multe zile ce se desfăşoară prin toată lumea, numit Revelations. Intenţia lor e de a educa o cantitate cât mai mare de studenţi şi artişti amatori în ceea ce înseamnă cu adevărat concept artist. Sute de instructori din industrie vor susţine seminarii de artă, atât digitală, cât şi clasică. E cel mai mare simpozion din domeniu, iar prima locaţie a fost Centrul Internaţional de Conferinţe din Seattle, de pe 4 pe 7 ianuarie. Un alt atu al acestui simpozion e posibilitatea de a-ţi găsi o slujbă în domeniu, zeci de recrutori fiind prezenţi, sau de a recruta artişti în cazul în care ai un studio care are nevoie de talente proaspete. Următoarea locaţie de pe listă e Shanghai, deci dacă aveţi drum (improbabil, dar spus pe şleau, merită să vă vindeţi sufletul pentru un astfel de eveniment) să vă ferească sfântu' să rataţi aşa ceva.



Xenocidul nostru cel de toate zilele ia-ni-l nouă astăzi

Iubesc X-COM-ul. Enemy Unknown este cel mai bun joc din serie, dar Terror from the Deep a fost primul joc care şi-a făcut loc pe primul meu PC. Şi primele iubiri se uită cel mai greu chiar dacă sunt urâte, proaste şi n-au decât un singur ochi. L-am jucat în ilegalitate aproape un deceniu. M-am simţit extrem de prost că nu licitez pe eBay cot la cot cu fanii pentru cinci dischete sau măcar pentru un collectors, drept pentru care acum o lună l-am cumpărat în sfârşit. Îl găsiţi pe Steam la un preţ jenant de mic. Între noi fie vorba, trei dolari e un preţ prea mic pentru unul dintre cele mai bune jocuri ale tuturor timpurilor. În fine, mă las dus de val şi uit că sunt aici pentru a vă povesti despre morţi. Şi seria X-COM şi-a primit cu vârf şi îndesat porţia de decese.

(E)X-COM Genesis

Nu toată lumea a pus botul la X-COM: Interceptor. Deşi joculeţul prezenta un concept destul de interesant (pe mine au reuşit să mă păcălească preţ de vreo câteva zile), Interceptor nu era acel X-COM aşteptat de comunitate. Fanii au strâmbat din nas, i-au arătat degetul şi ar fi trecut voioşi mai departe dacă ar fi avut unde.

În septembrie 1998 (până atunci compania aparţinuse lui Spectrum Holobyte), MicroProse a fost „pasată" (o afacere de 70 de milioane de dolari) gigantului Hasbro care dorea cu disperare să-şi facă un nume şi pe piaţa jocurilor pentru PC. După achiziţionare, MicroProse a fost „înghiţită" de Hasbro Interactive, divizia de „software" a lui Hasbro, şi a primit ca directivă transformarea X-COM-ului într-un brand în adevăratul sens al cuvântului. Jocuri, căni, tricouri, brelocuri, sufertaşe, ghiozdăneleeeeeeeeeee!!!! Tot tacâmul. Tot atunci, fanii seriei X-COM au primit prima veste bună: un nou X-COM este în lucru şi, cel mai important, se doreşte revenirea la rădăcinile seriei. Adică tactică şi strategie cât cuprinde. Primul (din perspectiva lui Hasbro) membru al viitorului măreţ brand X-COM trebuia să fie X-COM Genesis. Proiectul a fost lăsat în grija lui David Ellis (designer-ul lui Interceptor, un veteran al MicroProse-ului care a prins cele două „înstrăinări" ale companiei şi a scăpat ca prin minune de câteva restructurări) şi a studiourilor Hasbro Interactive din Chapel Hill. Dacă sunteţi curioşi, pe http://thelastoutpost.classicgaming.gamespy.com/article.php?art=59 puteţi citi un interviu gigantic cu nenea David. O mare parte din interviu este alocată lui Genesis.

Tămbălăul din Genesis ar fi trebuit să înceapă în septembrie 2085, la opt zile după ce ultima poartă interdimensională din Mega-Primus a fost încuiată şi cheia înghiţită probabil de vreun executiv X-COM. Meşterii X-COM-ului încearcă să pună puţină ordine în debandada creată de cel de-al treilea război cu extratereştrii, iar ultimele rămăşiţe ale urgiei aliene sunt vânate intensiv. Totul pare în regulă. Invazia a fost respinsă. Dar. DAR! Comunicaţiile cu instalaţiile de pe Marte se întrerup brusc, fără niciun avertisment. Echipajele trimise în recunoaştere dispar fără urmă. X-COM intră în alertă. Cum o nenorocire nu vine niciodată singură, absolut toate echipamentele bazate pe tehnologia extraterestră încetează să funcţioneze. O jumătate de oră mai târziu, coloniile umane de pe Lună devin şi ele tăcute ca mormântul. Situaţia devine de-a dreptul maro când EDN (Earth Defence Network) detectează o flotă imensă ce se îndreaptă către Terra. Navetele X-COM-ului intră în alertă. După o luptă scurtă şi sângeroasă, forţele pământenilor sunt în-







frânte, iar flotila extraterestră se instalează comod pe orbită, de unde lansează o mândreţe de invazie terestră. Puţin mai târziu, metropola Mega-Primus este făcută una cu pământul, iar pământenii sunt puşi cu botul pe labe. Legătura cu Frontiera (acea zonă a spaţiului invadată de sapienşii corporaţionişti în X-COM: Interceptor) cade şi ea. Alarmată de liniştea suspectă care se auzea din direcţia Terrei, elita Frontierei întrerupe orice legături comerciale cu Pământul până la clarificarea situaţiei. După patru săptămâni de linişte, o serie de SOS-uri primite de la supravieţuitori (care încearcă să se organizeze împotriva invadatorilor) întrerupe tăcerea. Comandantul suprem al X-COM-ului decide să ia situaţia în mâini şi extraterestrul de guler, se instalează comod în fruntea unei flotile impresionante şi se îndreaptă cătrănit spre Terra, hotărât să cureţe pământul de neghina extraterestră. Şi uite-aşa, lupta pentru Pământ era cât p'aci să înceapă dacă Hasbro nu intra în panică.

După cum spuneam şi mai sus, Genesis (inspirat nume) ar fi însemnat o reîntoarcere la conceptele care-au stat la baza seriei X-COM. Adică puţin RPG, research serios, base-building şi muuuuuuult squad-based combat. Unul dintre primele lucruri create de echipa lui Ellis a fost o minunăţie de Geoscape. Aşezat frumuşel pe un fond înstelat, foarte 3D şi deosebit de „zoom-abil", mângâiat de norişori şi scăldat în razele soarelui (pe care cică îl puteam vedea dacă ne jucam puţin cu camera), Geoscape-ul era visul oricărui „ixcomist" încrâncenat. Meciurile dintre oameni şi alieni (adică aproximativ şapte tipuri de misiuni plus cele scriptate) trebuiau să se desfăşoare pe bătrâna noastră planetă, într-un mediu complet 3D şi parţial distructibil. Sau total, cel puţin ăsta era planul, dar motorul grafic n-a fost finalizat aşa că n-o să ştim niciodată. Singura nemulţumire (eu n-aş numi-o chiar aşa, mie unuia mi-a plăcut real time-ul „pauzabil" din Apocalypse) a „puriştilor" X-COM a fost decizia lui Ellis de a renunţa la lupta pe ture şi de a introduce un sistem real time asemănător celui din Apocalypse. Armele, întrebaţi?

Producătorii promiteau că n-o să se repete problema din Terror From the Deep unde, chiar dacă în Enemy Unknown am dus X-COM-ul la faliment cercetând tot felul de şmecherii extraterestre, primele puşcoace disponibile erau nişte rable de harpoane SF. Se spune că cercetarea urma să continue din punctul în care a fost lăsată în X-COM Interceptor, iar amărâţii puşi să plivească buruiana extraterestră trebuiau să primească un echipament mai acătării la început. Şi cel puţin o armură (din cele şase). Despre cercetare şi construcţia bazelor n-am apucat să aflăm prea multe, doar că urmau să fie prezente sub o formă sau alta.

Genesis ar fi însemnat şi ocazia unică de a ne reîntâlni cu câţiva „prieteni" din Terror from the Deep, mai exact cu aquatoizii, tasothsii şi Hallucinoizii. Restul scandalagiilor erau foarte proaspeţi, foarte potenţi (Stalker-ul, de exemplu, un asasin „cameleonic" inginerit genetic,) şi frumoşi nevoie mare…

Din nefericire, Hasbro a intrat în industria jocurilor „for a quick buck", ca să zic aşa. Având în vedere că nu erau decât nişte „virtualizări" ale unor board-games cunoscute, majoritatea jocurilor dezvoltate de Hasbro Interactive au avut un ciclu de producţie relativ scurt (câteva luni) şi au înghiţit puţini bani, pe când un proiect de anvergura lui X-COM avea nevoie de cel puţin 18-24 de luni pentru a putea fi dus la bun sfârşit (conform declaraţiilor lui Dave Ellis, „designerul şef") şi de o căruţă de fonduri. E uşor de înţeles (în acelaşi interviu, Dave Ellis se laudă că ar fi prezis închiderea studiourilor din Chapel Hill) de ce oamenii în costum de la cârma lui Hasbro au intrat în găuri, şi mai apoi în panică. În decembrie 1999, executivii Hasbro Interactive, flancaţi de câţiva pătraţi din forţele de securitate, au anunţat închiderea studiourilor din Chapel Hill şi anularea a două proiecte (Genesis e unul dintre ele) la care aceştia lucrau. Genesis a închis ochii şi, odată cu el, şi speranţele fanilor de a primi un X-COM ca pe vremuri.







Extratereştrii vechi şi noi











X·COM Alliance

Tot pentru propăşirea noului "brand", în paralel cu Genesis (şi puţin după), Hasbro Interactive a cochetat ceva timp cu X-COM Alliance, un first person shooter tactic construit pe engine de Unreal şi „domiciliat" în universul X-COM. Alliance a fost predat studiourilor Hasbro Interactive din Hunt Valley (în caz că aţi uitat, Genesis bântuia studiourile din Chapel Hill). Nu era exact ce-şi dorea fanaticul tipic X-COM, dar după dezamăgirea care s-a numit „Interceptor" şi mai ales după decesul lui Genesis, Alliance era singura şansă de a juca un X-COM mai de Doamne-ajută.

În 2062 (cu aproximativ două decenii înaintea evenimentelor din Genesis), Patton, o navă de cercetare plină ochi cu soldăţei şi oameni de ştiinţă, îşi bagă nasul adânc de tot în ciorba alienilor călătorind pe Cydonia în speranţa că pământenii vor reuşi să pună mâna pe ceva tehnologie extraterestră. Long story made short, Patton părăseşte Terra, se înfige cu toată puterea într-o poartă interdimensională şi ajunge la destinaţie, unde nimereşte în mijlocul unui război de toată frumuseţea între sectoizi şi ascidieni. Experienţele trecute (şi deosebit de neplăcute, dacă mai ţineţi minte iureşurile turbate din Enemy Unknown) cu sectoizii ne împing de partea ascidienilor, de unde şi numele jocului, Alliance.



Odată „debarcaţi" de pe Patton, primeam în grijă o turmă de doisprezece oameni, alături de care rămâneam până la finalul jocului. Fiind un mare fan al lui Incubation (unde nu-ţi permiteai să pierzi nici măcar un singur om dacă voiai să mai ajungi la finalul jocului), am priceput exact ce-a fost în mintea celor de la MicroProse atunci când au decis să elimine întăririle din joc. Pe lângă faptul că ar fi trebuit să ne gândim serios tacticile astfel încât să minimizăm pierderile şi să ne asigurăm că jocul nu va deveni imposibil spre final, lipsa noilor recruţi ar fi făcut minuni şi la capitolul imersivitate. Alliance mai răspândea şi un subtil iz de RPG. Soldaţii, inginerii şi cercetătorii din subordine erau descrişi de o serie de skill-uri care puteau fi îmbunătăţite pe parcurs. Bineînţeles că talentele subordonaţilor jucau un rol foarte important pentru bunul mers al misiunii. De exemplu, în prima misiune descopereai o colecţie de scrieri extraterestre. Înainte de a schimba politeţuri cu ascidienii, plăcuţele respective trebuiau examinate de un „xenolingvist". Mai mult, cei rămaşi „în spate" nu stăteau degeaba. Oamenii de ştiinţă pe care nu-i luam în misiune cercetau noi tehnologii şi arme extraterestre (culese din misiunile anterioare).





Spre deosebire de alte shooter-e tactice (Rainbow Six sau Hidden and Dangerous, de exemplu, unde puteam ţopăi ca o lăcustă din personaj în personaj), în Alliance jucătorul nu putea controla în mod direct decât soldăţelul său. Dacă vă uitaţi cu atenţie la screenshot-uri, o să vedeţi câteva ferestruici mulţumită cărora puteam observa acţiunea şi prin ochii camarazilor de arme, lucru care ne-ar fi uşurat foarte mult eforturile tactice.

Screenshot-uri există din belşug pe net, iar dacă săpaţi puţin, o să daţi şi peste câteva preview-uri consistente, fapt ce mă împinge să cred că Alliance a fost cel mai aproape de finalizare. Din nou, spaţiul nu-mi permite să vă povestesc despre absolut toate bunătăţurile promise de producători (doar componenta RPG ar fi meritat pe puţin o pagină), deci dacă sunteţi curioşi să vedeţi tot ceaţi pierdut, pe IGN puteţi găsi un preview foarte detaliat (pc.ign.com/articles/134/134159p1.html).

Din păcate, închiderea studiourilor din Chapel Hill n-a reuşit să reducă semnificativ pierderile Hasbro Interactive. În iarna lui '99, studiourile din Hunt Valley au trecut printr-o serie de restructurări, iar puţin mai târziu, în 2000, au fost închise definitiv. Alliance a fost abandonat.

Ultima încercare disperată, care din păcate a fost şi finalizată, a lui Hasbro Interactive (achiziţionată între timp de Infogrames şi „rebotezată" Infogrames Interactive) de a livra un produs (din respect pentru Enemy Unknown şi Terror from The Deep n-o să-l numesc joc) X-COM vandabil a fost Enforcer. Din punctul meu de vedere, Enforcer (fie iertat că trăieşte) – un action înfricoşător de mediocru plasat în universul X-COM – nu există, aşa că nu vă aşteptaţi să vă spun altceva despre el decât că a fost un gigantic „meh" care a sfârşit în groapa de gunoi a istoriei aşa cum merita. Şi sunt blând cu el...

■ **cioLAN**





POȚI FIFA08?
POȚI SĂ MENȚII POSESIA MINGII ÎN TIMP CE DEFENSIVA ADVERSĂ ROIEȘTE ÎN JURUL TĂU? POȚI SĂ DRIBLEZI, SĂ PASEZI ȘI SĂ TE DEMARCI? POȚI SĂ ȘUTEZI CU EFECT, FIX LA VINCLU? POȚI SĂ DOMINI TERENUL ȘI SĂ ADUCI TROFEUL ACASĂ?
CANYOUFIFA08.COM
FIFA 08
Caută FIFA 08 pentru telefoane mobile pe Vodafone LIVE.
3+
www.pegi.info
FIFA
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
EA SPORTS
XBOX 360 LIVE
PlayStation.2
PLAYSTATION 3
PSP
Wii
NINTENDO DS
PC DVD
vodafone

Despre magazinele de hobby gaming din România

Cazul traficanţilor de cartonaşe şi soldăţei

Acum un an, plus/minus o săptămână-două, descopeream din absolută întâmplare o comunitate de tabletop gaming în oraşul care-mi găzduieşte Politehnica, Timişoara. Eram interesat doar de Dungeons and Dragons şi alte RPG-uri, dar cu timpul am fost asimilat fără milă de universul hobby gaming-ului. Tot în aceeaşi perioadă, fără să ştiu la acel moment, se lansau câteva organizaţii/firme care aveau ca scop vânzarea mărfurilor necesare oricărui gamer din această categorie mai aparte. Astfel, încetul cu încetul, pe parcursul ultimului an, hobby gaming-ul a început să iasă din underground.

Pe lângă faptul că lumea se cam dă la o parte când aude că mă joc cu soldăţei şi cartonaşe (folositor dacă îţi place să provoci teamă în cei din jurul tău), hobby gaming-ul acesta mai are unele avantaje: e mai ieftin ca un calculator Alienware şi cele 20+ jocuri bune care apar în fiecare an mănâncă mai puţin timp ca grind-ul de itemz şi phat l00tz din instanţele de WoW şi încurajează interacţiunea socială. Hai, ziceţi cu mine: Interacţiune socială. Pare înfricoşător la început, ştiu, dar cu timpul te obişnuieşti să nu te mai ascunzi după tastatură şi monitor şi să-l înjuri în toate felurile pe tipul care te bate la Counter Strike. Le cer scuze, pe această cale, băieţilor de la LEVEL că încerc să le denigrez obiectul muncii.

Magazinele sunt, în general, strâns legate de comunităţile locale de jucători, acestea constituind majoritatea clienţilor. Din acest motiv, cam oriunde se găseşte o comunitate sau un club de gaming se va găsi şi un magazin care să le furnizeze marfa necesară şi viceversa. Momentan există comunităţi de hobby gamers în mai multe oraşe din ţară (Bucureşti, Timişoara, Cluj Napoca, Braşov, Sibiu etc.), dar magazine cunoscute doar patru.

SENZAŢIONAL:

Deckmaster Hobby Gaming

Deckmaster era la început doar o comunitate de jucători de Magic – The Gathering din Timişoara. După o „relansare” în primăvara lui 2007, însă, organizaţia a luat amploare, ocupându-se în prezent de organizarea turneelor de Magic - The Gathering, World of Warcraft Trading Card Game, Dungeons and Dragons Miniatures şi Warhammer 40 000. Magazinul Deckmaster există, momentan, doar sub formă online. Principalele produse vândute sunt booster-ele de MTG şi WoW TCG cu accesoriile aferente (protectoare pentru cărţi şi deck-uri, folii de clasor pentru organizarea colecţiilor etc.), dar şi miniaturi de Warhammer 40k şi booster-e de DnD Miniatures.

Deckmaster se implică activ şi în popularizarea hobby gaming-ului prin organizarea unor evenimente cum a fost Games Academy Convention din septembrie 2007 (organizată în colaborare cu celelalte comunităţi din ţară) şi a unor ocazionale „Demo Days” la care orice „newbie” poate asista ca să înveţe cu ce se mănâncă ciudăţenia asta. Aceste evenimente au ca scop atragerea noilor jucători în mrejele neiertătoare ale… adică în comunitate.

După Games Academy Convention de anul trecut, Deckmaster plănuieşte să organizeze (de data aceasta relativ independent) încă o convenţie de mai mare amploare cândva în octombrie 2008. Detaliile vor urma.

Întâlnirile săptămânale, cu turneele organizate cu tot, au loc în fiecare duminică la ora 11, dar din păcate nu întotdeauna în acelaşi loc din lipsa unui spaţiu dedicat. Această problemă se va remedia în curând odată cu deschiderea unui magazin fizic în care vor avea loc şi concursurile.

Hobby Games

Tot în primăvara lui 2007, în Bucureşti se deschidea magazinul Hobby Games, care avea ca principal public ţintă jucătorii de wargames. De fapt, în momentul în care o să citiţi aceste rânduri, băieţii vor fi sărbătorit deja un an de activitate. Mulţi înainte!

Odată cu deschiderea magazinului, în Bucureşti (dar nu numai) a început să crească şi numărul wargamerilor. Deşi majoritatea produselor vândute de Hobby Games sunt marfă Games Workshop (urmând în curând să se aducă spre vânzare şi Trading Card Game-uri), magazinul nu e franciză a englezilor, ci mai degrabă un gaming club. Comunitatea din Bucureşti numără aproximativ


„Pablo, ai adus marfa? E toată?”
„Si senor, 36 boosters.”


Meci de WoW în lumina blândă a dimineţii. Someone's about to die


Lupta pentru Muntele De Hârtie. Ultimele momente

Tehnologia Wireless 11 aNi garantată

DIR-635

D-Link Wireless N Router

1x 10/100 WAN
4 x 10/100 LAN
Interfață wireless 802.11 draft N de 300Mbps
Criptări WEP, WPA și WPA2
Dublu firewall NAT și SPI



DWA-547

D-Link Wireless N
PCI Adapter



Card PCI
Interfață wireless 802.11 draft N 300Mbps
Criptări WEP, WPA și WPA2

DWA-142

D-Link Wireless N
USB Adapter



Card USB
Interfață wireless 802.11 draft N 300Mbps
Criptări WEP, WPA și WPA2

DWA-645

D-Link Wireless N
CardBus Adapter



Card PCMCIA
Interfață wireless 802.11 draft N 300Mbps
Criptări WEP, WPA și WPA2

Distribuitori autorizați

elko
Elkotech Romania - www.elko.ro

LASTING
LASTING System - www.lasting.ro

scop COMPUTERS
SCOP Computers - www.scop.ro

WIRELESS by D-Link N

D-Link®
Building Networks for People



Dungeon Master încercând să omoare un party de aventurieri

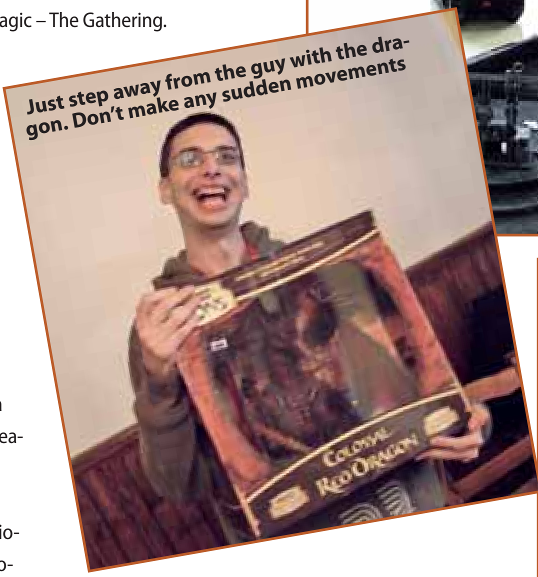
30-40 de oameni care se întâlnesc să se joace cu sau să picteze miniaturi (nu mai râdeți, bă, că-l pun pe cioLAN să vă bată. Și are prieteni de-ăia mari.) pe cele două mese imense folosite pe post de teren de joc.

Locul de întâlnire este magazinul de pe Bulevardul Matei Basarab la numărul 100 în sectorul 3 din București de miercuri până duminică începând cu ora 14. În plus, Hobby Games intenționează să înceapă în curând un campionat de Warhammer 40k așa că cei interesați… fiți pe fază.

TavernaZ

Ne întoarcem înapoi în primăvara lui 2007, când se pare că a avut loc o explozie în lumea subterană a table-top-ului. Sergiu Sîngeorzan din Sibiu își deschidea un magazin online de cărți Magic – The Gathering.

La puțin timp după aceea, tot în Sibiu se înființa Games Academy, o organizație non-guvernamentală care se ocupa cu, ați ghicit, organizarea de evenimente de hobby gaming. În colaborare cu Games Academy, TavernaZ a participat la organizarea deja de-prea-multe-ori amintitei convenții.



Just step away from the guy with the dragon. Don't make any sudden movements

TavernaZ aprovizionează momentan cu booster-e de Magic – The Gathering, World of Warcraft TCG, Dungeons and Dragons Miniatures și Star Wars Miniatures comunitatea din Sibiu, dar de curând și-a extins activitatea și la diverse colecționabile cum ar fi action figures. Comunitatea din Sibiu numără aproximativ 25 de membri, majoritatea jucători de MTG sau Settlers of Catan.

Games Academy a mai organizat nu demult încă o convenție în Brașov cu sprijinul comunității locale și mai plănuiește una vara aceasta.



Meci de Warhammer 40k. Tubul de Picătura e mai mult decât o necesitate

FantasyGames

Fantasy Games și-a început activitatea tot la sfârșitul lui 2006/începutul lui 2007 și au devenit distribuitorii oficiali pentru produsele Upper Deck Entertainment (World of Warcraft TCG, YuGiOh TCG, VS System) și Wizards of the Coast în România. Pe lângă magazinul online, Fantasy Games mai are și un shop în universul material pe Str. Gen. Berthelot, Nr. 55 la demisol în București. De asemenea, își mai distribuie produsele și prin intermediul librăriilor din țară.

Fantasy Games vând produse Wizards of the Coast și Upper Deck Entertainment (enumerate deja mai sus), accesorii și jocuri cum sunt World of Warcraft și Starcraft Boardgame. De asemenea, țin și turnee ocazionale de WoW TCG, YuGiOh, MTG, etcetera.

Comunitățile Locale (On și offline)

Desigur că entitățile prezentate mai sus au fiecare câte un website personal. Majoritatea sunt dotate cu minunea tehnologiei moderne care este forumul, făcând astfel legătura cu alți jucători de la distanță, discutând strategii sau apariții noi sau pur și simplu aberând. În principal aberând.

Forumul Deckmaster Hobby Games, deși găzduiește și susține în principal comunitatea din Timișoara, este și locul de întâlnire a comunităților de Magic – The Gathering din Sibiu și Brașov și a comunității de Warhammer din Cluj-Napoca, Deckmaster susținând orice comunitate din orice colț al țării. Lunar, pe forum sunt organizate și concursuri de card design, background-uri de caractere RPG și în curând mai multe.

La fel, forumurile Fantasy Games și Hobby Games sunt locuri de întâlnire pentru comunitatea din București, dar nu se limitează nicidecum doar la aceasta. Scopul e de a atrage mai multă lume, nu de a lua statutul de „club exclusivist”.

În încheiere…

Problema principală a hobby gaming-ului în România la ora actuală este lipsa popularității acestora, fenomenul fiind abia la început. Desigur, unii joacă de mai mult timp decât alții, dar de abia în ultimul an au început jucătorii și grupulețele restrânse să scoată capetele din vizuini și hrube. Mulți ar vrea, probabil, să încerce unul din jocuri dar nu știu unde să caute. Răspunsul e simplu. Intrați pe unul din site-urile organizațiilor de mai sus și întrebați. În prezent, în România se joacă aproape orice v-ar putea cloci mintea, de la Dungeons and Dragons, Vampire the Masquerade, alte RPG-uri, jocuri de cărți și wargames la boardgames cum sunt Starcraft sau Settlers of Catan. Și după ce ați citit articolul acesta, publicat prin benevolența redacției LEVEL, nu mai aveți scuză. Get geeking. Get gaming.

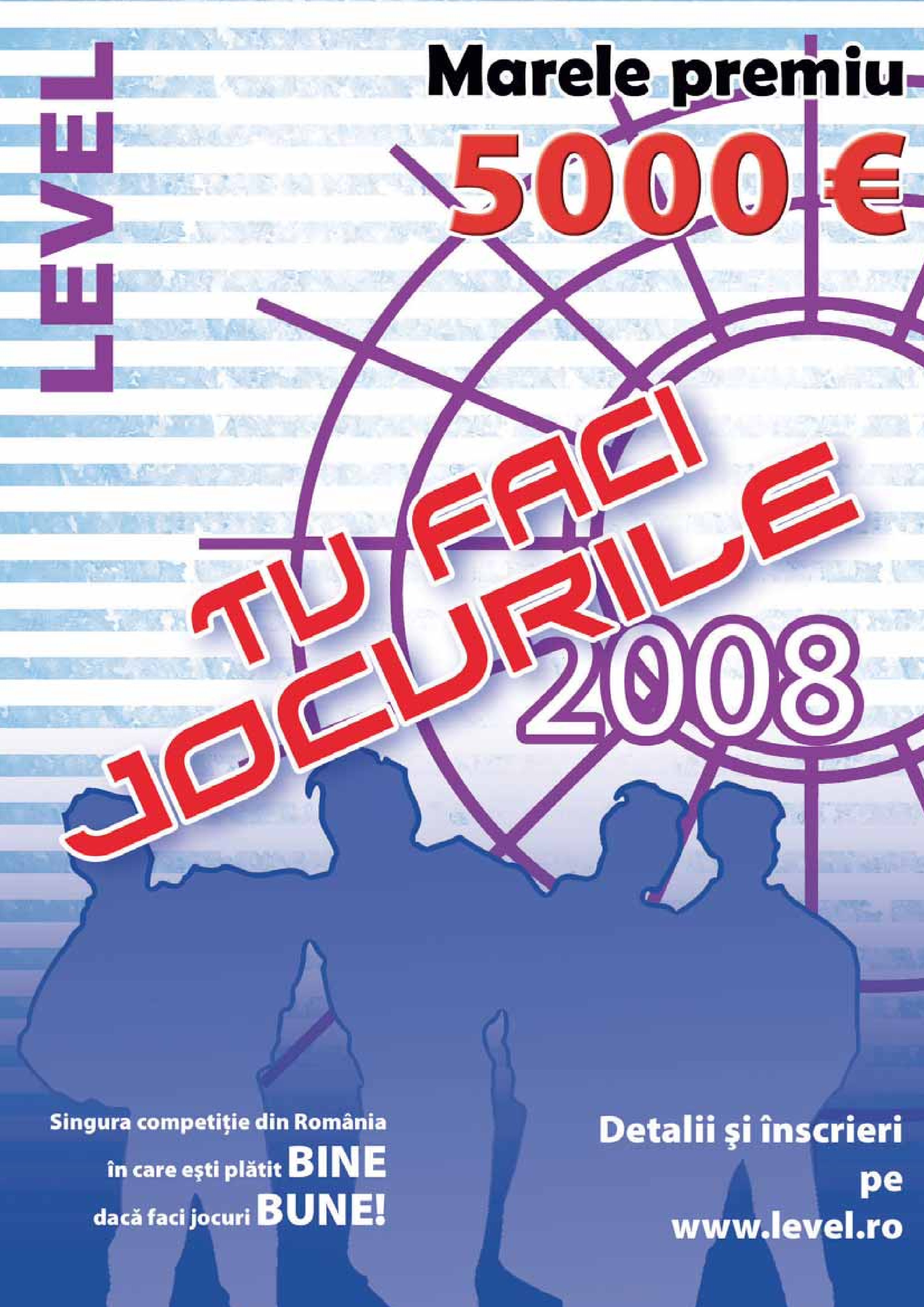


Eveniment Deckmaster Hobby Games

■ **Paul Policarp**

link-uri utile

- www.deckmaster.ro – Deckmaster Website
- shop.deckmaster.ro – Deckmaster Shop
- www.gamesworkshop.ro – Hobby Games Shop
- www.tavernaz.ro – TavernaZ Shop
- www.fantasygames.ro – Fantasy Games Shop


LEVEL
Marele premiu
5000 €
TU FACI JOCURILE
2008
Singura competiție din România
în care ești plătit BINE
dacă faci jocuri BUNE!
Detalii şi înscrieri
pe
www.level.ro

ALIENS: Colonial Marines

Un coşmar se întoarce

GEN FPS **PRODUCĂTOR** Gearbox Software **DISTRIBUITOR** Sega **LANSARE** trim II 2009 **ON-LINE** www.sega.com/aliens





Să se dea câte unul ca să ajungă la fiecare!

Au trecut ani buni de la apariția unui joc care să exploateze mai departe universul Aliens (Aliens vs. Predator (2) nu se pune), însă conceptul original și titlul studiate în paginile ce urmează au rămas până acum pitite de cineva, undeva, într-un ungher al unui sertar din direcțiunea EA. A se sublinia „până acum". Iar ceea ce ar trebui să ne bucure și mai mult este că sarcina de a realiza un joc în care pușcașii marini ai spațiului se vor simți din nou ca la ei acasă a încăput pe mâinile meseriașilor într-ale pac-pacului tactic de la Gearbox Software, nimeni alții decât creatorii seriei Brothers in Arms. Pac-pacul nu va fi însă chiar atât de tactic încât să transforme noul Aliens într-un joc de strategie, iar din cele ce urmează ar trebui să ne convingem că Gearbox ne va oferi un blockbuster pe măsura filmului lui James Cameron. Felul în care arată, acțiunea și personajele din joc au la bază filmul Aliens, art director-ul Brian Cozzens considerând că abia acum a sosit timpul pentru a transpune terifianta experiență cinematografică într-un joc. Avansul tehnologic înghesuit în noua generație de console (don't worry, apare și pe PC) le permite, în sfârșit, să ne ofere o experiență cât se poate de autentică.

Vine, vine xenomorful după tine!

Aliens, filmul, este povestea unui mic grup de personaje originale unite într-un singur scop, cu pocnitori și mulți extratereștri. Așadar, n-ar trebui să ne mirăm că jocul Aliens: Colonial Marines va fi un FPS a cărui mecanică de joc ne va convinge să lucrăm în echipă. Povestea începe cu patru pușcași marini (Winter, Bella, Monday și O'Neal) trimiși să investigheze Sulaco - nava cu ajutorul căreia a scăpat Ripley la finalul filmului. Spre deosebire de alte FPS-uri sci-fi cu tentă horror, în ea nu va exista un singur personaj principal, rolul acestuia fiind împărțit între toți membrii micului grup armat.

Astfel, în funcție de obiectivul misiunii, jucătorul va putea controla destinele unui anumit pușcaș marin, campania single player oferindu-i șansa să lupte împotriva gunoiului extraterestru din perspectiva fiecăruia dintre ei. Din fericire, toți, dar absolut toți, sunt înarmați până-n dinți, însă abilitățile lor variază în funcție de specializare și de echipamentul pe care îl poartă fiecare în spinare;





Piua!

Weyland-Yutani Corporation

Weyland-Yutani este o corporație fictivă din universul Aliens, ce administrează o mare parte dintre coloniile umane din afara sistemului solar prin intermediul Administrației Colonizării Extrasolare. Ocupă un loc în Consiliul de Supraveghere a Companiilor din cadrul Comisiei Comerțului Interstelar și exercită o puternică influență asupra economiei Pământene. Weyland-Yutani este adesea acuzată că urmărește profitul prin orice mijloace și că este dispusă să sacrifice decența și viețile oamenilor în căutarea acestuia. În diverse ipostaze din universul Aliens, corporația controlează toate aspectele colonizării și cercetării spațiale și le-a ordonat cu consecvență angajaților și agenților săi să obțină xenomorfi vii, pentru a-i exploata în vederea obținerii unei arme biologice. Bineînțeles, fără a-și face griji pentru viețile celor care obțin creaturile.





Un loc nu tocmai potrivit pentru un picnic



patru arme de căciulă ar trebui să le fie de ajuns, afirmă producătorul: una primară, o a doua secundară, nelipsitele grenade şi pistolul/cuţitul de la cingătoare.

Armele principale, cum ar fi smart gun-ul şi prima dragoste din Aliens - ze pulse rifle, reprezintă modul în care Gearbox a decis să modeleze clasa unui personaj. Drept urmare, nu trebuie să fii un geniu pentru a-ţi da seama că masivul smart gun te face să-ţi pui speranţele în puterea sa de foc impresionantă, în timp ce utilizarea puştii de asalt „cu puls" îţi conferă o mai mare versatilitate. De fapt, unele arme fac pereche cu personalitatea şi rolul pe care îl joacă eroii care le utilizează, lead designerul Keith Schuler adăugând că „pentru a păstra autenticitatea, personajele nu vor putea folosi alte arme decât cele din propria lor dotare, nici să renunţe la unele dintre ele şi să folosească altele în locul lor. Acesta este unul dintre motivele pentru care ne jucăm cu perspectiva jucătorului de-a lungul campaniei, oferindu-i o imagine realistă a soldaţilor noştri şi permiţându-i accesul la arme diferite pe parcursul jocului." Armele secundare, pe de altă parte, vor fi variate şi personalizate în funcţie de personaj, iar cele uşoare vor putea fi folosite pentru a te apăra de lighioane în cazul în care îţi ocupi una dintre mâini cu utilizarea unui anumit dispozitiv, cum ar fi senzorul de mişcare.

Aici intervine cea de-a doua metodă prin care Gearbox diferenţiază personajele între ele, fiecare având la îndemână câte o unealtă ce-l ajută să interacţioneze cu mediul şi cu cei din jur - torţa te ajută să sigilezi uşi, un alt dispozitiv te ajută să spargi coduri de acces, iar camarazii care folosesc kit-uri medicale te pot resuscita sau îţi pot vindeca rănile provocate de xenomorfii care te-au scuipat cu acid între ochi. Cu toate acestea, indiferent de perspectiva din care jucăm, vom avea acces la toate abilităţile membrilor echipei, strigându-le ordine individuale, contextuale, simple şi aproape identice cu cele din Star Wars: Republic Commando. Trupeţii se deplasează fără prea multe comentarii în direcţia indicată, amplasând dispozitive defensive, deschizând sau sigilând uşi şi guri de ventilaţie atunci când li se cere. Elementul tactic joacă, totuşi, un rol important în luptă, pentru că numai un dement s-ar arunca de unul singur în stupul pocitaniilor, trăgând de nebun în toate direcţiile. Xenomorfii sunt prădători înnăscuţi, iar orice abordare a acestora fără a lua în considerare inteligenţa, viteza de deplasare şi spiritul lor de turmă înseamnă sinucidere curată. Singura lor problemă este că nu au arme de atac la distanţă, dar ştiu să folosească mediul înconjurător în avantajul lor; se ascund în conducte de aerisire, printre ţevile din tavan şi sub grilajul din podele, aşteptând momentul ideal pentru a lovi prin surprindere. De multe ori, jucătorul nu va avea timp să se ascundă, ci să evalueze şi să abordeze rapid situaţia dintr-o perspectivă tactică, poziţionând restul echipei astfel încât să ţină la distanţă atacatorii. Probabil că unul dintre soldaţi va sta cu ochii pe detectorul de mişcare, undeva în faţa lui un altul îşi va pregăti aruncătorul de flăcări, gata să prăjească primul val de xenomorfi, iar ceilalţi doi vor păzi flancurile. În acest fel, poţi să scapi nevătămat dintr-un tunel întunecat sau, dacă detectorul începe să facă scandal, iar ecranul său se umple de punctuleţe albastre, să te pregăteşti de o luptă acerbă.

Things we lost in the fire

Atmosfera tensionată şi sentimentul izolării sunt unele dintre cele mai importante aspecte ale jocului, dar, aşa cum aminteam mai devreme, jucătorul nu este niciodată singur împotriva tuturor, producătorul fiind hotărât să-i facă pe jucători să simtă că sunt parte integrantă dintr-o unitate perfect funcţională. Ca să-i convingă şi mai



Sigilarea uşilor nu este întotdeauna o soluţie. Lighioanele ar putea veni chiar prin tavan...



Iubeşte-mă, iubeşte-mă!

Mort şi îngropat

Aliens: Colonial Marines este numele unui joc realizat de Electronic Arts în colaborare cu Fox Interactive, care ar fi trebuit să vadă lumina zilei în toamna anului 2001 pentru PlayStation 2. Din motive necunoscute însă, EA a decis să-l trimită definitiv la culcare, cu toate că se afla într-un stadiu avansat de dezvoltare. Jocul ar fi fost (tot) un FPS tactic, iar acţiunea s-ar fi petrecut în intervalul de timp dintre primul şi al doilea film al seriei, când un grup de soldaţi din cadrul United States Colonial Marines acompaniaţi de o echipă de salvare încearcă să descopere nava Sulaco, iar apoi să-i salveze ocupanţii. Coincidenţă, nu-i aşa?





Turetele automate sunt perfecte pentru a-i ţine la distanţă

tare, va permite unui număr de maximum patru jucători să parcurgă campania solo cot la cot, în mod co-op. În lipsa unor camarazi controlaţi de AI însă, nu mai ai cui să-i dai ordine, cei patru jucători fiind nevoiţi să lucreze împreună pentru a identifica şi a rezolva problemele. Mai mult, Gearbox se joacă cu ideea de a face posibilă neutralizarea tuturor căilor de acces în perimetrul defensiv ocupat de o echipă bine organizată. Performanţa pare a fi realizabilă, însă membrii echipei respective ar trebui să posede un spirit de observaţie ieşit din comun, capacitatea de a reacţiona rapid în faţa pericolului şi să fie familiarizaţi cu calităţile şi modul fiecăruia de operare atât pe plan individual, cât şi colectiv.

Eroii controlaţi de AI sunt mai mult decât un amestec de abilităţi şi arme de distrugere în masă, producătorul precizând că personalităţile lor distincte vor facilita, ca şi în film, familiarizarea cu ei într-un mod cât se poate de distractiv. Personajele din Aliens: Colonial Marines vor să conteze cu adevărat, iar pentru a-i face pe jucători să se ataşeze de ele, Gearbox colaborează îndeaproape cu Bradley Thompson şi David Weddle, doi dintre scenariştii serialului SF Battlestar Galactica, ce ne-a făcut cunoştinţă cu personalităţi complexe, intrigi politice şi dialoguri memorabile. Rezultă de aici că povestea din Aliens ne va duce mai departe de Sulaco, nava aflată în derivă, o forţă alcătuită din inamici umani ai United States Colonial Marines fiind şi ea interesată de xenomorfi, dar nu pentru a-i extermina, ci pentru a-i transforma în arme biologice: corporaţia Weyland-Yutani. Mai mult decât atât, fanii filmului original vor avea în sfârşit ocazia să afle mai multe despre enigmatica specie de extratereştri reprezentată de „Space Jockey", o creatură moartă care ocupa scaunul pilotului de pe nava cu care s-a prăbuşit pe planeta LV-426, locul în care a început coşmarul omenirii. Jucătorul va fi trimis să investigheze locul cu pricina, însă modul în care toate evenimentele se vor lega între ele şi care va fi deznodământul rămâne învăluit în mister.

Spre deosebire de campania single player, în care conducem destinele unor personaje controlate de AI, modul co-op suferă de pe urma unei probleme care ameninţă să macine modul în care evoluează povestea jocului. Gearbox urmăreşte să recreeze evoluţia eroilor din filmul Aliens, ceea ce înseamnă că, aşa cum unele dintre personajele îndrăgite de fani au sfârşit pe parcurs în ghearele extratereştrilor, jucătorul şi grupul din care acesta face parte n-ar trebui să se simtă cu mult mai în siguranţă. Camarazii trebuie să supravieţuiască până în clipa în care povestea îi ucide. Aşadar, ce se întâmplă cu grupul, dacă personajul controlat de unul dintre jucători moare? Gearbox nu a găsit încă o soluţie pentru a rezolva această problemă, dar a promis că versiunea finală a jocului nu va avea de suferit din acest punct de vedere.

Moartea unor personaje îndrăgite este una dintre particularităţile francizei cinematografice, însă în joc ea nu va fi omniprezentă. Producătorul speră că scenariul şi gameplay-ul vor ajuta jucătorii să se ataşeze de fiecare membru al echipei, astfel că în eventualitatea în care unul dintre ei piere în ghearele lighioanelor, acest aspect nu poate decât să ajute firul epic al jocului, crescând tensiunea. Astfel, chiar dacă jucătorul nu se va ataşa emoţional de toate personajele, într-un fel el tot va jeli pierderea unuia dintre ele, pentru că pierde din puterea de foc pe care se baza până în acel moment.





O aterizare cât o mie de cuvinte



De plimbat, ne vom plimba şi cu APC-ul, dar nu atât de mult pe cât ne-am dori

Xenomorfobie

Având în vedere că xenomorfii noştri decapitează orice biped pe care pun ghearele cu cozile lor pline de ţepi, au câte două guri, scuipă, sângerează şi plâng cu lacrimi de acid sulfuric, nu este indicat să le faci de petrecanie de la mică distanţă. Pentru a portretiza ferocitatea şi puterea lor brută, echipa producătoare a implementat o tehnică denumită „close encounters" (un fel de întâlniri de gradul III cu moartea în vacanţă). Acestea sunt un şir de secvenţe nescriptate ce-l confruntă pe jucător cu un xenomorf, într-un mod în care gameplay-ul normal nu le-ar putea reprezenta. În acest caz, acţiunea este similară „quick time event"-urilor din God of War, care ofereau un control limitat al eroului în timpul unor secvenţe cinematice, prin apăsarea unor anumite butoane la indicaţiile jocului. În Aliens: Colonial Marines însă, aceste mişcări diferă prin maniera execuției, în sensul că jucătorul nu este nevoit să execute acțiuni dictate de joc, el însuşi fiind cel care le inițiază. De exemplu, dacă eroul este prins de un xenomorf care îl trage prin tavan, extraterestrul poate fi speriat de rafalele trase în direcția lui şi se retrage. Soldatul încearcă apoi să iasă din găoacea în care l-a băgat pocitania, dar un al doilea inamic îl apucă de picior şi îl trage înapoi, pe fundalul focurilor de armă şi al țipetelor de disperare ce răzbat din gâtlejul nefericitului.

Modul în care un extraterestru interacționează cu mediul nu este scriptat în profunzime. Acesta se poate retrage din fața ta, sărind într-un dulap, sau se poate arunca în spinarea unuia dintre camarazii tăi, pentru ca apoi, până să schiţezi tu vreun gest, să se facă nevăzut printr-o gaură din pardoseală.

Abandonând pentru puţin timp desfăşurarea normală a acţiunii, aceste momente cinematice interactive, ce expun extratereştrii şi tacticile lor, fac posibilă realizarea unor situaţii de luptă unice prin intermediul cărora este surprinsă însăşi esenţa unor momente memorabile din filmul Aliens. „Dacă ar fi să recreăm bătălia fantastică împotriva reginei," a adăugat Schuler, „am obţine un „close encounter" pe cinste."

Aliens Reborn

Xenomorfii sunt unele dintre cele mai reprezentative creaturi din cinematografie, iar gândul că îi voi putea admira în toată splendoarea, folosind tacticile din film, mă face să aştept Aliens: Colonial Marines cu nerăbdare. Un alt lucru interesant este că Gearbox experimentează cu designul unor noi creaturi, ce aduc puţină varietate universului, cum ar fi o dronă extraterestră cu o carapace special concepută pentru a transporta ouă. Cum se va integra această orătanie în peisaj, nu ştim deocamdată. Jocul nu va vedea însă lumina zilei mai devreme de prima jumătate a anului 2009, ceea ce mă face să cred că au timp berechet să experimenteze cu tot felul de concepte; sunt foarte curios cum vor implementa provocările pe care le oferă „face hugger"-ii îndrăgostiţi de mutrele curioşilor. Sexy bastards!

În concluzie, Aliens: Colonial Marines promite şi ar fi păcat să o dea în bară, pentru că cel mai bun film din serie îşi merită renaşterea. Rămâne de văzut dacă aşa va fi.

■ **KiMO**

Fidelitate artistică

Gearbox Software se străduieşte să recreeze cu fidelitate diverse decoruri, neezitând să introducă unele noi, care nu au existat în film. În acest sens, echipa colaborează îndeaproape cu designerul original al navei Sulaco, Syd Mead, asigurându-i astfel jocului autenticitatea de care are nevoie pentru a crea o atmosferă credibilă. Prin urmare, în Colonial Marines vom putea explora zone ale navei care nu există în film, imaginile comparative demonstrând cât de hotărât este producătorul să recreeze decorurile din film cu o precizie de invidiat.



Hangarul navei Sulaco în film



Hangarul navei Sulaco în joc

PC

Dracula: Origin

În seara asta o să sugi... SÂNGE!

GEN Adventure **PRODUCĂTOR** Frogwares **DISTRIBUITOR** Ascaron **LANSARE** vara 2008 **ON-LINE** www.dracula-origin.com

Venit cu o nuanţă puternic romanţată, comunicatul de presă ce ne vesteşte un joc al cărui protagonist este Dracula nu poate decât să ne facă să ne întrebăm cine a fost cu adevărat această figură controversată a istoriei. După toate prostiile văzute şi fumate în legătură cu vampirul primordial, stau şi mă gândesc că mare pezevenghi trebuie să fi fost şi Vlad Ţepeş ăsta. Frogwares, compania producătoare a jocului, ne pune în ipostaza unui Van Helsing furios ce pe parcursul unui adventure point and click îl vânează pe Dracula. Spre deosebire de subiectele eterne ale clişeului Dracula, jocul urmăreşte un pic şi momentele de dinaintea naşterii bampirului din Carpaţi, pe când acesta era un tânăr îndrăgostit de o fătucă. Cum este cazul foarte des, fetişcana nu-i împărtăşea dragostea, ba chiar a decis că mai bine moare decât să-i ofere dracului cireaşa de pe tort. Aşa că şi-a luat gâtul. Vlăduţ al nostru, distrus de toate cele, s-a dedat jafului, fumatului de cânepă şi practicării a tot felul de ritualuri sataniste în urma cărora s-a ales cu un handicap pe viaţă: dragostea de sânge şi groaza de razele ultraviolete. Dar cum nicio nenorocire nu vine de una singură, deşi a descoperit o dragoste nouă, nu a putut scăpa de cea veche. Ca urmare, Dracula caută neîncetat un papirus ale cărui puteri sunt de a readuce sufletele celor morţi înapoi pe coclaurile Transilvaniei. Cu ce scop? Ai ghicit! Să-şi renenorocească viaţa prin reintroducerea în viaţa sa năpăstuită a celei care i-a distrus viitorul. Totul capătă substanţă când Dracula descoperă o tânără fecioară (Mina Harper) ce seamănă fantastic cu sinucigaşa cu principii. Dracula decide că această fiinţă voluptoasă va fi vasul ce va căra sufletul răposatei şi din care el se va înfrupta pe vecie cu laptele dragostei. Evident că Van Helsing are ceva de spus, nu pro, şi se porneşte într-o cruciadă pe care eu unul sper că nu o va câştiga detaşat.





Sapă, poate dai de dracu'!

Şi totuşi este bun

Imaginea prin care Dracula este cunoscut de întreaga lume este a unui individ lipsit total de scrupule sau de sentimente cât de cât apropiate de cele umane. De data aceasta nu va fi chiar aşa. Concetăţeanul nostru este frământat de remuşcări deoarece ştie că din cauza sa iubirea vieţii sale se chinuie în iad. De ce în iad, deşi a fost un stâlp al societăţii, un exemplu de neprihănire? Pentru că a ales soluţia sinuciderii în locul celei amiabile, a preacurviei. Aşa că ea este condamnată să petreacă o eternitate în focurile Gheenei, iar brăneanul nostru se simte vinovat. Nu-i aşa că te face să te uiţi cu alţi ochi la palidul nostru compatriot? Este dispus să treacă prin orice pericol pentru a mântui sufletul celei care nu a vrut să-i răspundă dragostei cu dragoste. Cât altruism! Van Helsing, mori!

Prin peregrinările sale sau ale tale, Van Helsing se va întâlni cu suită de patruzeci de personaje, atât angelice, cât şi diabolice, şi se va lovi de o sută cincizeci de obiecte legate de fascinantul mit al vampirilor. Aşa că îţi va mirosi gura a usturoi, te vei cocoşa de la crucea de aur de două kile de la gât (Bahtalo, jupâne!) şi îţi vei trăi jumătate de viaţă la solar.

■ **Koniec**



We ride in style...



Unde o fi Necronomiconul?

A Vampyre Story

„An epic story of vampiric proportions"

GEN Adventure **PRODUCĂTOR** Autumn Moon **DISTRIBUITOR** Crimson Cow **LANSARE** Trim III 2008 **ON-LINE** www.vampyrestory-game.com

Dacă n-ați auzit până acum de Bill Tiller, să vă fie ruşine. Dar vă iert. Poate pe vremea când taica Tiller dădea cu sapa în grădina lucaşilor erați prea tineri. Nu vă voi plictisi cu detalii din viața a(d)venturoasă a tovarăşului Tiller. Dacă țineți morțiş să aflați ce-i poate pielea (şi tableta grafică), aruncați-vă un ochi peste The Curse of Monkey Island şi Indiana Jones and the Infernal Machine. În fine, important e că acest personaj pitoresc şi-a luat tălpăşița de la LucasArts şi a înființat compania Autumn Moon alături de câțiva foşti angajați ai uzinelor Lucas. După cum era şi normal (având în vedere experiența lor vastă în domeniul quest-urilor), primul proiect al proaspăt înființatei companii a fost un adventure. Un adventure cu vampiri, deoarece pirații fuseseră deja „arestați" de Lucas Arts, iar ninjalăii nu prea au ce căuta într-un quest.



Mona. Moooonaaaaaaa!!!!

Domnul Strigoe

Primele screenshot-uri ne înfățişau un stil grafic cu influențe puternic „monkeyislandiene" şi un Vampyre Story răsfățat, obraznic şi mai 2D decât prevede legea (legea LOR, nu a noastră) bunului simț grafic. Drept urmare, a fost cât pe'aci să fie dat jos din tren. Mai exact, Autumn Moon a întâmpinat o serie de probleme cu distribuitorii (i-a pierdut pe drum sau nu i-a avut niciodată, mi-e lene să-mi înfig colții în artera internetului şi să sug câțiva litri de informație) şi A Vampyre Story a fost la un pas de moarte. Din fericire, lui Tiller i-a venit mintea la cap (şi distribuitorul la căpătâi), a renunțat la grafica 2D în favoarea unui 3D în stil „Escape from Monkey Island meets Tim Burton" şi i-a asigurat „copilului" un bilet către viitor. La cimitir, birjar!



Artsy vampire



Oglindă, oglinjioară, cine-i cea mai palidă din țară?

Jules Stoker's Dracula

Cineva de la Autumn Moon a fost (sau este) un mare fan al romanului lui Verne, „Castelul din Carpați" şi presupun că nici Bram Stoker nu le este străin. O să vedeți în curând de ce. Povestea începe la Paris, unde Mona De Lafitte, o tânără ambițioasă cu planuri mărețe, interpretează rolul principal în opereta intitulată A Vampyre Story. Printre spectatori s-a strecurat şi baronul Shrowdy Von Kiefer, un vampir cam bătrâior şi deosebit de burlac care tocmai şi-a pierdut mama. Impresionat până la lacrimi de prestația Monei, Shrowdy o întemnițează instant în castelul său din Draxsylvania, unde atentează cu neruşinare şi în repetate rânduri la aorta neprihănită a tinerei speranțe a Operei pariziene. Transformată pe nesimțite într-o vampiriță cu acte în regulă, Mona visează la ziua în care va reuşi să părăsească „bordeiaşul" necurat al lipitorii draxsilvănene. Dorința îi este îndeplinită în momentul în care o haită de vânători de vampiri îşi fac de lucru prin coşmelia ghinionistului Shrowdy. Liberă ca liliacul de peşteră şi la fel de oarbă, Mona îşi va dori să revină la vechea ei ocupație. Din păcate, va afla pe pielea ei că Dracula e exact ca'n filme. Adică o lighioană nocturnă şi băutoare de sânge, alergică la apă şi la damful de usturoi. Ajutată de un liliac zbanghiu, Froderic The Bat (din descrierile producătorilor, liliacul Froderic e un Max cu aripi şi canini supradezvoltați), tânăra Mona va încerca din răsputeri să-şi accepte condiția şi, în acelaşi timp, să îmbine utilul cu plăcutul. Adică pofta de globule roşii cu dragostea de operetă.

Ni se promite că fobiile vampiriței vor juca un rol important în alcătuirea majorității puzzle-urilor. De exemplu, câteva puzzle-uri vor exploata la sânge (hehehehe) frica Monei de apă. Interfața va fi foarte familiară jucătorilor înrăiți de quest-uri. În principiu vom avea de-a face cu point&click-ul clasic, iar interacțiunea cu „mediul înconjurător" va fi posibilă prin intermediul unui meniu contextual (îl cunoaşteți din Full Throttle şi The Curse of Monkey Island). Şi cam atât.

Dacă totul merge bine, vom avea ocazia să-l butonăm în toamnă. Dacă nu, Bill Tiller şi compania vor primi un telefon din Transilvania şi vor afla cu stupoare că Bram Stoker e un mincinos. Ne place la nebunie mujdeiul, facem baie în fiecare dimineață şi ne facem cruce înainte să muşcăm duşmanul de gâtlej.

■ **cioLAN**



Le pod.



Cauți un ac?

Hard to be a God

E greu să fii Strugaţki

În „Hard to be a God" este vorba despre un om care e greu să fie zeu.

Stop. Pentru a sărbători faptul că a început să poarte ochelari fumurii, prietenul cioLAN m-a rugat să introduc articolul de faţă cu această frază scoasă din străfundurile intelectualităţii sale, proaspăt afirmată public prin apariţia unui parbriz pentru cearcănele ce i s-au adâncit sub ochi, în urma eforturilor continue de culturalizare, prelungite până la ora târzie a închiderii – pleoapelor, fireşte. Dar, să nu ne mai pierdem în amănunte frivole şi evenimente cu amplă semnificaţie internă redacţiei, ci să revenim la lucruri mai serioase. Dăm legătura redactorului nostru aflat în Bârlogul Beţivanilor.

What?... Whaaat?... Care e problema? Credeţi că fac mişto? Nope, este vorba chiar despre Bârlogul Beţivanilor din cartea „E greu să fii zeu" a fraţilor Arkadi şi Boris Strugaţki. Bârlog ce apare şi în jocul Hard to be a God, care, spre surpriza noastră, nu urmăreşte cartea fraţilor Strugaţki, ci evenimente produse imediat după finalul acesteia. De fapt, trebuie să mărturisesc faptul că nu sunt absolut deloc nemulţumit că jocul Hard to be a God nu este o transpunere a romanului original. Spun asta pentru că mi s-ar fi părut extrem de dificil de realizat un joc capabil să redea cu acurateţe tot ceea ce are cartea de transmis. Şi, chiar în cazul unei reuşite a unei astfel de întreprinderi, numărul cumpărătorilor unei astfel de creaţii de certă valoare ar fi fost infim.

Dar, chiar şi aşa, trebuie să încep discuţia despre jocul HTBAG cu un avertisment. Hard to be a God este un titlu care nu are aproape nici un sens, înţeles şi atractivitate pentru cei care nu au citit cartea fraţilor Strugaţki. Sunt multe personaje, organizaţii, instituţii şi evenimente de istorie pomenite în joc care pornesc de la întâmplările din roman, iar explicaţiile date de producători pe parcursul acţiunii sau în introducerea ei sunt extrem de puţine spre deloc. Deci, dacă vreţi să jucaţi HTBAG, citiţi întâi cartea. Dacă vă place romanul, e bine, merită să încercaţi şi jocul. Dacă nu, păcat.

E greu să fii observator

Dacă nu aţi citit cartea, încă, articolul de faţă devine mai inteligibil dacă vă fac o succintă prezentare a acesteia – în definitiv, chiar vreau să vă atrag în a o lectura şi a juca, apoi, HTBAG. Bun, pe scurt, în „E greu să fii zeu" este vorba despre pământenii care, ajunşi în alte sisteme solare în care găsesc planete populate tot cu oameni, stabilesc acolo baze ale unor misiuni de observaţie ştiinţifică. Practic, pământenii se înfiltrează în societăţile pe care le descoperă, făcând acolo diverse studii, în special cu caracter istoric, cu accent pe dinamica socială.

Problema care se pune în faţa acestor pământeni este că ei provin dintr-o societate evoluată, ce nu mai cunoaşte „frigul, foamea, boala şi inechităţile". Dar, pe planetele pe care ajung, societăţile omeneşti sunt aflate în trecut, în raport cu cea de pe Pământ. Aşa este cazul şi cu planeta pe care se află regatul Arkanar, aflat în plină dispută între diverse alte state şi forţe ale momentului. Arkanarul este undeva cam în Evul Mediu, dar cu un picior firav întins către un fel de Renaştere. În Arkanar, dar şi în statele învecinate, se practică sclavia, se practică tortura, se aprind ruguri pe care se arde de viu, se fac războaie pustiitoare, religia rupe tot pe genunchi, libertatea de expresie nu există. Oamenii sunt nişte fiare fără carte şi fără conştiinţă, derutate şi confuze, fără nici un reper într-o lume în care a despica burta seamănului tău şi a-i pune piper pe intestine este o distracţie preţuită de brute. Şi





Abilităţi şi lovituri speciale



La plajă, între pirați și contrabandiști



... și eu le dau



La șoping

brute sunt aproape toți.

Pământenii, provenind dintr-o societate evoluată (aha...), au mari dificultăți în a privi toate crimele și nedreptățile de pe această planetă, fără a interveni. Dar nu au voie să intervină altfel decât indirect, anume ajutând să supraviețuiască anumiți oameni, cei creativi și evoluați, cei care scriu, pictează, inventează, compun, studiază, construiesc. Pe astfel de oameni, pământenii încearcă să-i protejeze, îi salvează pe cât posibil din conflictele și acuzațiile cărora le pot cădea victime. Dacă cei buni sunt ajutați să supraviețuiască, și Binele va supraviețui odată cu ei, aducând o speranță pentru viitor – cel puțin, așa par să creadă pământenii din Arkanar. Care pământeni, pentru a se impune și a supraviețui la rândul lor, au arme moderne disimulate sub aspectul unor arme locale, folosesc armuri din aliaje superioare, ba chiar, în ultimă instanță, apelează la aparate de zbor. Folosind aurul produs pe căi industriale, fără limite de resurse și putere, unii pământeni sunt înfiltrați în poziții cheie ale diverselor administrații, grupuri și organizații, de unde pot observa științific societatea, dar și supraveghea destinele individuale ale celor care trebuie protejați.



Inventar și dotare

Romanul „E greu să fii zeu" reușește să redea cu putere tragedia pasivității pe care un anume pământean, Anton (pseudonim: don Rumata de Estor), trebuie să o manifeste în fața crimelor și nedreptăților din Arkanar, în pofida oricărui sentiment personal, împotriva fiecărei convingeri interioare, a educației, dar mai ales a inimii sale iubitoare și generoase. Evident, totul se termină într-o catastrofă, în carte, iar jocul preia acțiunea dezvoltând consecințele acestei catastrofe.

Tu ești un proaspăt agent al Serviciului Secret Imperial, trimis de Împărat în Arkanar pentru a asasina pe cineva, dar și pentru a investiga persoana celui care a fost eroul principal al cărții „E greu să fii zeu": don Rumata de Estor. Pe parcursul acestei misiuni vei descoperi multe despre pământeni, cei pe care ignoranța populației îi transformă în zei, și astfel vei afla foarte multe despre tine însuți și legătura dintre destinul tău și cel al unei întregi planete.

Old russian

Ce motor RPG-istic este pus de către producătorii ruși la dispoziția unui astfel de subiect interesant? Unul foarte simplu. De fapt, unul admirabil de simplu. Pur și simplu, HTBAG îmi aduce aminte de RPG-urile clasice rusești, cum ar fi Rage of Mages. Adică, niște RPG-uri aproape hack and slash (dar având un feeling relaxat și luminos), în care porneai dintr-un capăt al hărții și rezolvai diverse queste până în celălalt capăt. Totul se desfășura pe atunci într-un 2D de bun simț, bine desenat și colorat, care nu mă deranjează nici în ziua de azi, dacă rejoc respectivele titluri.

La fel ca în acele RPG-uri străvechi, nici în HTBAG lucrurile nu sunt complicate ca structură a caracterului principal și a avansului său în nivel și abilități. Odată cu acu-


Duduie, ştiţi pe unde-o arde don Rumata?


Vor fi cu doi brontoporcispinoşi mai puţin


La arkanarindieni


Poza cu mine şi sperietoarea


Pulling de neam prost

mularea de puncte de experienţă, prin luptă şi rezolvarea de queste, creşti în nivel. La fiecare avans, ţi se dau câte două puncte ce pot fi alocate abilităţilor secundare (trasul cu arcul şi arbaleta, sănătate, stamina, diplomaţie şi medicină), şi un singur punct destinat abilităţilor principale (lupta cu arme uşoare, arme medii şi arme grele). În cazul abilităţilor principale, există patru praguri la care, odată ajuns, capeţi câte un nou tip de atac special, tot mai eficient.

În ce priveşte armurile, acestea pot fi îmbrăcate în funcţie de nivelul la care te afli – unele se pot îmbrăca de la bun început, dar cele tot mai bune pot fi folosite numai odată ce ajungi la un anumit nivel. Armurile, ca şi armele, pot fi îmbunătăţite o singură dată prin aplicarea unui kit de modificare, ce se poate cumpăra scump, sau găsi, rar. În rest, pentru sănătate şi stamina există poţiuni şi plante care le refac, dar şi plante cu efect de creştere permanentă a acestor parametri.

Bun, deci, e limpede că avem de-a face cu un RPG rusesc clasic, simplu, relaxant, în care nu prea ajungi să-ţi baţi capul cu linia de urmat în dezvoltarea propriului personaj. Nu ai de-a face cu poţiuni complicate, magie şi altele asemenea, jocul nu se bazează nici pe caftul alchimic, nici pe încăierarea metafizică. Recunosc, asta este spre uşurarea mea, care nu joc niciodată decât cu personaje munţi de muşchi sau manguste dextere, ocolind orice efort de a învăţa chimii ad-hoc sau vrăjitorii inutil alambicate.

Deci, HTBAG nu se distinge prin nimic deosebit, altceva decât simplitatea. Şi, tot ca element al acestei simplităţi, aş pomeni faptul că există piese de îmbrăcăminte specifice diverselor facţiuni din joc. Te ascunzi într-un loc unde nu te vede nimeni, te schimbi în haine de hoţ, republican, călugăr ş.a.m.d. şi poţi trece printre hoţi, republicani, călugări ş.a.m.d. fără să fii atacat. Pe deasupra, dacă eşti îmbrăcat într-un anume fel, opţiunile din dialoguri pot fi diferite, iar anumite queste nu pot fi rezolvate decât purtând haina potrivită situaţiei.

Fugi şi spinteci

Elementul cel mai important în HTBAG este lupta. Luptând, răzbeşti prin situaţiile şi locaţiile esenţiale pentru parcurgerea oricărei queste. Dat fiind că magie nu e în joc, e limpede că este numai luptă corp la corp, melee, şi luptă cu proiectile – săgeţi de arc şi arbaletă (la care mai târziu se adaugă arme pământene). Trebuie să recunosc faptul că mi-a plăcut melee-ul din HTBAG, pentru cursivitatea lui, pentru realismul său şi pentru excelenta captură de mişcare folosită în modelarea gesturilor combatanţilor. Mi-a plăcut felul în care, pe măsură ce cresc în nivel, inamicii sunt mai abili în luptă, se apără mai bine şi atacă mai eficient. Am admirat şi felul în care arcaşii sau arbaletierii fug de tine, încercând să ia distanţă pentru a te împăna cu săgeţi din afara razei tale de acţiune – asta este ceva ce nu vezi des într-un joc care nu e din seria Total War. În toate aceste deplasări, este foarte bun path finding-ul, oponenţii şi aliaţii artificiali se deplasează foarte bine şi credibil, fără a se „agăţa" în peisaj.

De altfel, naturaleţea este caracteristica bătăliilor. Mi s-a întâmplat să nimeresc în toiul câte unui conflict armat între două facţiuni şi să stau să privesc lupta. Damn, este foarte bine realizată pentru un RPG! O încăierare arată exact ca o încăierare, cu respect pentru estetica subtilă a caftului în grup... Dar...

Evident, există un dar. Prima problemă este reprezentată de cameră. Priveşti întotdeauna de sus în jos, cu schimbări rapide de perspectivă şi de selecţie a oponentului, iar uneori personajul tău nu mai e vizibil, când clădirile obturează vederea. Atunci nu ştii dacă ajungi cu spatele la oponenţi şi o iei intens pe cocoaşă. Sau dacă oponentul parează şi tu loveşti de pomană. Apoi, e foarte mult friendly fire în melee. Adică, toate loviturile tale nu afectează numai grupul inamicilor, ci şi pe cel al aliaţilor. Bine, dacă aliaţii sunt „legaţi" de tine prin questă, se pare că asta nu se întâmplă. Dar, dacă aliaţii sunt oameni prietenoşi care se aflau în preajmă la momentul conflictului şi


Atac combinat al AI-ului, cu arcaşi



care ţi-au sărit în ajutor, e cam aiurea să vezi cum mor de mâna ta, laolaltă cu inamicii. Stupid, cel puţin.

Altfel, lupta mi s-a părut interesantă, chiar dacă devine stereotipă odată ce descoperi cele două-trei tactici fundamentale care dau cele mai bune rezultate. Prima este aceea de a slăbi inamicul cu lovituri de proiectil de la mare distanţă, iar când acesta se apropie, să dai din gros cu arma de melee cea mai bună. A doua tehnică este de a sta în defensivă permanent aşteptând să ţi se „încarce" atacul special, cu care produci cel mai mare damage. Evident, când eşti atacat din mai multe părţi, prin pasivitate o cam iei pe cocoaşă, astfel încât chiar trebuie să gândeşti repede şi să ai reflexe rapide – lupta este, uneori, foarte interesantă, repet. Pe undeva, mă duce cu gândul la un joc de consolă bine făcut. Iar faptul că inamicul ştie să lupte în echipă, cu arcaşii sprijinind de la distanţă luptătorii cu arme de melee, mi se pare de bun augur pentru un RPG. Pe de altă parte, este foarte uşor să faci pulling individual, extrăgând cu lovituri de proiectil câte un inamic dintr-un grup, rând pe rând. Asta nu e de bine.

Din păcate, ceea ce ar fi trebuit să fie interesant, lupta de pe cal, este foarte prost realizat, dat fiind că sunt multe poziţii şi unghiuri din care loviturile tale nu au nici un efect. Sincer, deşi e destinată a uşura lupta şi deplasarea, folosirea cailor mi se pare mai mult o dificultate în HTBAG, decât o facilitate.

„Dar ăsta nu era sânge – era doar zeama fragilor"

Este de discutat dacă Hard To Be A God merită titlul de continuare a cărţii cu acelaşi nume. Sincer, povestea, la scrierea căreia singurul frate Strugaţki rămas în viaţă nu a participat efectiv, mi se pare cam mult întinsă, deşi interesantă pe alocuri, în special spre sfârşit. Din nefericire, nu este multă varietate în ce priveşte confruntările, până la urmă, este vorba de aceleaşi lupte repetate la nesfârşit.

Pentru un fan al fraţilor Strugaţki, însă, există o sete de neostoit de a găsi şi în acest joc o fărâmă din geniul celor doi autori. Şi, până la urmă, există aici ceva-ceva din acest geniu, există în special o logică a continuării acţiunii din roman, foarte credibilă, şi o atmosferă, o stare de seninătate, de zâmbet înţelept şi dezarmant în pragul Apocalipsului, ce caracterizează scriitura Strugaţki. Ba chiar există şi o tuşă de umor din loc în loc, dar nu este vorba de glumi grosiere, ci de un amuzament de atitudine şi voice acting. Da, vocile din joc sunt foarte bine realizate, chiar surprinzătoare. Şi muzica e foarte, foarte frumoasă.

Ceea ce lipseşte din joc, totuşi, este forţa de expresie a mesajului profund responsabil, de iubire, compasiune şi conştiinţă, ce străbate romanul „E greu să fii zeu". HTBAG atinge pe alocuri acest mesaj, dar este mai mult înclinat spre epicul facil, şi nu transmite durerea vie, lacrimile de sânge din sufletul lui Rumata, eroul cărţii. Nu este dramă reală în acest joc, ci mai mult o povestire simpatică amplasată într-un mediu istoric sângeros. Dar, nici mediul ăsta nu e chiar aşa de sângeros, pentru că totul se petrece într-un peisaj superb, însorit, cu clădiri în general vesele şi oameni OK. Grafica este reuşită, şi deseori m-am enervat cumplit, frustrat fiind de faptul că nu pot ridica privirea către clădirile înalte şi către cer, pe care deseori le vezi reflectate în oglinda apelor din joc.

Hard To Be A God nu este o capodoperă, e departe de cartea cu acelaşi nume. Dar, pentru fanul fraţilor Strugaţki, este o experienţă interesantă. Dacă acest fan se întâmplă să fie şi un rafinat al genului RPG, va trebui să se bazeze mai mult pe dorinţa de a simţi "nu ştiu ce"-ul strugaţkian, aproape prezent în acest joc, decât pe calităţile acestuia de RPG propriu-zis. Personal, mi s-a părut un titlu odihnitor, nepretenţios, numai bun de jucat pentru relaxare, între două jocuri hardcore, aşa, ca să-ţi laşi mintea să hoinărească aiurea. Şi dacă se nimereşte să hoinărească prin Arkanar-ul strugaţkian, cu atât mai bine.

■ **Marius Ghinea**

alternativa

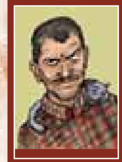


Orice alt RPG care nu este complicat, ba chiar minimalist, fără a fi tocmai hack and slash curat, care are vedere de sus sau izometrica şi un story nu obligatoriu fantasy, dar nici tocmai realist. Practic, orice RPG care nu dă bătăi de cap şi nici febră musculară în degetul cu care dai clic stânga.

BUNE:
- engine RPG simplu, nepretenţios
- voice acting şi muzică excelente
- povestea interesantă pe alocuri, inspirată din romanul original
- uneori melee-ul este captivant
- trebuie să fi citit romanul original

RELE:
- confruntările repetitive
- povestea lungită pe alocuri
- poziţia camerei
- trebuie să fi citit romanul original

CONCLUZIE:



Dacă eşti fan Strugaţki, nu vei putea să nu-l joci şi vei fi parţial răsplătit pentru asta. Dacă nu eşti fan Strugaţki, este timpul să devii.

8,2

GRAFICĂ	08
SUNET	09
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	08
IMPRESIE	08



Gen RPG **Producător** Burut Creative Team **Distribuitor** Nobilis **ON-LINE** www.hardtobeagod.com

CERINŢE MINIME:
Procesor PIV 2 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** 128 MB

PC X360 PS3

Surf's Up

Take a ride on the fun side



Se ştie că majoritatea jocurilor bazate pe filme de succes sunt în general proaste. Dacă nu-s proaste, sunt infecte. Din fericire pentru cei mai mici dintre noi însă (inclusiv noi), Surf's Up sparge valul, cu toate că riscă să nu fie băgat în seamă de fanii lui Tony Hawk, care l-ar putea considera prea copilăresc. Nu neg că arată asemenea unui joc numai bun să-i ţină în priză pe kinderii de grădiniţă, însă în spatele aparenţelor se ascunde un joc cu adevărat distractiv, pe care oricine îl poate juca cu plăcere.

Încalecă valul şi du-teeeee!

Recunosc că am intrat în joc fără a aştepta cine ştie ce de la el, dar am fost imediat dat pe spate de gameplay-ul demenţial. Contrar aşteptărilor, Surf's Up arată chiar foarte bine, iar uşurinţa cu care poţi face tot felul de scamatorii în aer reprezintă o schimbare mai mult decât bine-venită faţă de alte titluri similare. Mai mult decât atât, jocul s-a dovedit a fi surprinzător de alert, dar asta nu m-a împiedicat să mă distrez de minune de câte ori am reuşit să execut la perfecţie scamatorii complicate la zeci de metri înălţime deasupra valurilor. Există câte o tastă (sau buton, pentru cei fericiţi cu controller-e) pentru fiecare figură acrobatică din repertoriul surfer-ului de ocazie, inclusiv pentru booster. Care booster este disponibil numai după executarea corectă a unui şir de acrobaţii, putând fi apoi utilizat pentru a-ţi creşte viteza sau pentru a executa aşa-zisele „super tricks", un set de scamatorii cu adevărat impresionante. În plus, Surf's Up oferă o mulţime de bonusuri, ce pot fi deblocate îndeplinind anumite obiective, producătorul crescând astfel puţin rejucabilitatea unui joc altfel surprinzător de scurt. Practic, n-ar trebui să-i ia nimănui mai mult de trei ore ca să-l termine.



Weeeeee!



Zboară, puiule, zboară!

(Îm)perechea-m-aş pe val

Multiplayer-ul este un caz mai puţin fericit, pentru simplul motiv că Surf's Up nu poate fi jucat online, ci numai în compania al doilea jucător cu care trebuie să împărţim ecranul monitorului în două. Păcat, pentru că internetul e mare şi plin de descreieraţi care abia aşteaptă să te facă una cu valul. Cu toate acestea, Surf's Up rămâne un joc foarte distractiv, al cărui gameplay bazat pe acrobaţii aeriene sau la bară este destul de complex pentru a-ţi pune degetele la grea încercare, un aspect care trece neobservat pe sub mustăţile celor care văd în el un simplu joc pentru copii şi nimic mai mult.

Pinguinul frate cu bârna



alternativa



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

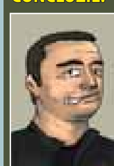
Pentru fanii jocurilor din seria Tony Hawk's şi nu numai, Underground 2 este cel mai bun titlu care poartă numele celebrului skater, un joc care surprinde cu adevărat senzaţia pe care o simte un grup de skateri trăsniţi, ţopăind de colo-colo pe bârne, cabluri de înaltă tensiune şi prin curţi, de parcă s-au născut pe garduri. Dacă îţi place genul sau orice alt joc din seria Tony Hawk's, Underground 2 poate fi tot ceea ce ai nevoie pentru a te deconecta.

**LEVEL IANUARIE 2005*

BUNE:
- grafica i se potriveşte ca o mănuşă
- gameplay-ul este demenţial, mai ales pentru copii
- poate crea dependenţă

RELE:
- mult prea scurt
- lipsa unei componente multiplayer online
- prea puţine opţiuni la capitolul personalizare

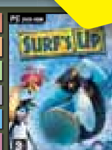
CONCLUZIE:



Jocul nu este o noutate, fiind lansat în vara anului trecut în acelaşi timp cu filmul de animaţie ce i-a dat numele, însă faptul că a ajuns mai târziu pe bancul meu de probă (sau pur şi simplu l-am ignorat?) nu m-a împiedicat să-l joc în draci. Pentru copii, dar şi pentru fanii jocurilor sportive în general, Surf's Up înseamnă „distracţie garantată."

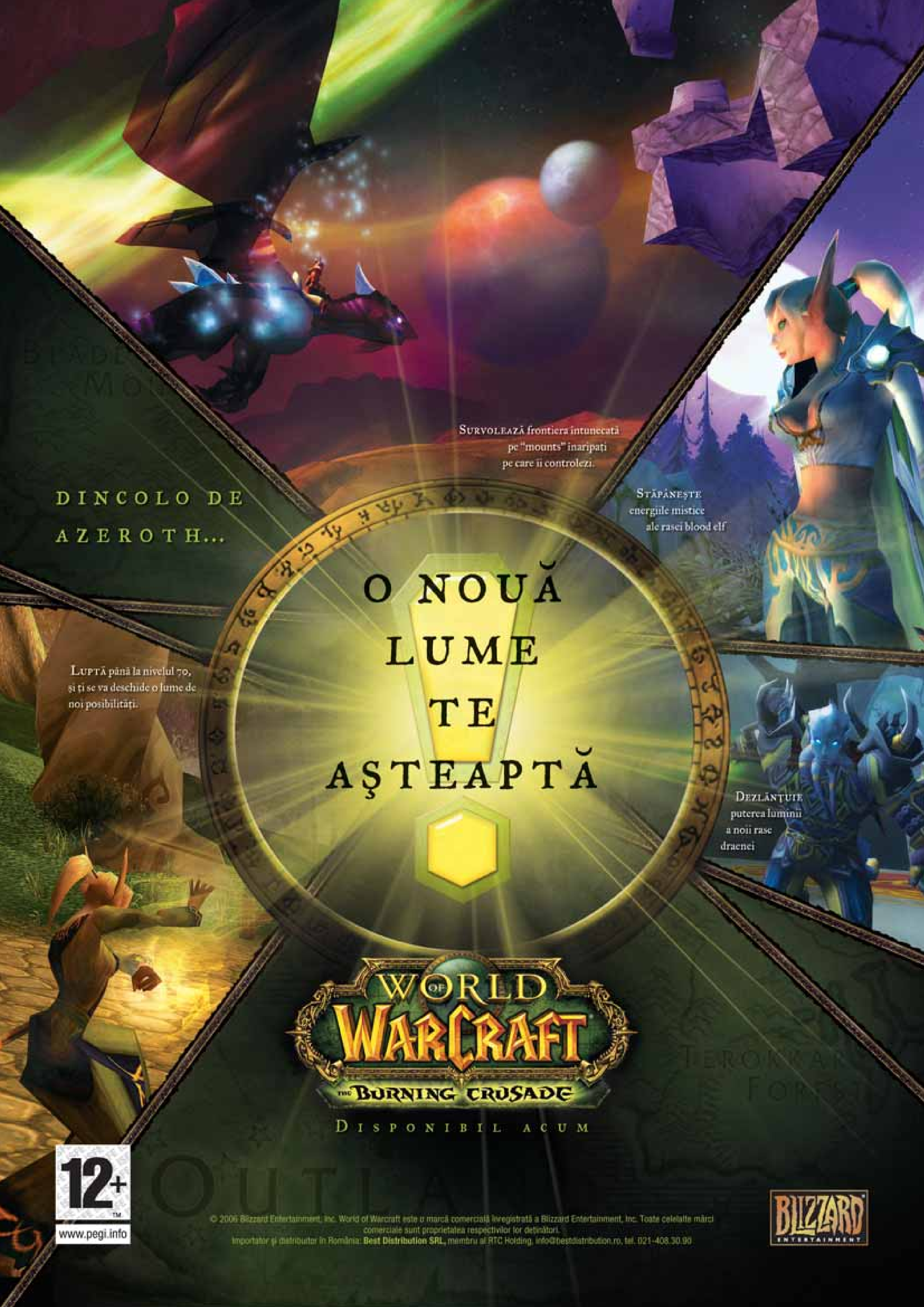
7,8

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	--
IMPRESIE	08



Gen Sport extrem, **Producător** Ubisoft Montreal, **Distribuitor** Ubisoft, **Ofertant** Ubisoft Romania, Tel.021.569.06.00, **ON-LINE** www.surfsupgame.us.ubi.com

CERINŢE MINIME:
Procesor PIV 2 GHz, **Memorie** 512 MB RAM, **Accelerare 3D** 128 MB


SURVOLEAZĂ frontiera întunecată
pe "mounts" înaripați
pe care îi controlezi.
DINCOLO DE
AZEROTH...
STĂPÂNEȘTE
energiile mistice
ale rasei blood elf
O NOUĂ
LUME
TE
AŞTEAPTĂ
LUPTĂ până la nivelul 70,
și ți se va deschide o lume de
noi posibilități.
DEZLĂNȚUIE
puterea luminii
a noii rase
draenei
WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE
DISPONIBIL ACUM
12+
www.pegi.info
BLIZZARD ENTERTAINMENT
© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. World of Warcraft este o marcă comercială înregistrată a Blizzard Entertainment, Inc. Toate celelalte mărci
comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.
Importator și distribuitor în România: Best Distribution SRL, membru al RTC Holding, info@bestdistribution.ro, tel. 021-408.30.90



203: Night of the Raving Dead

Coliva unchiului Tom

Sezonul cu numărul doi a început în forţă cu o satiră acidă la adresa febrei sărbătorilor. Relaţia strânsă dintre blândul Moş Crăciun şi încrâncenata Legiune, săgeţile otrăvite trimise în direcţia „şopingarilor" posedaţi de demonul sărbătorilor şi adaptarea suprarealistă a capodoperei dickensiene „Colindă de Crăciun" au constituit un adevărat ospăţ pentru iubitorii umorului fabricat în uzinele Telltales. După cum era şi normal (nu-mi explic cum de a scăpat până acum), religia a fost următoarea ţintă a descreieraţilor de la Telltales. Profeţiile apocaliptice, cultele obscure (nu le spun „secte" că poate mă trezesc cu un sfânţuleţ de comando al Martorilor la uşă), făcătorii de minuni televizaţi, profeţii coruţieni, parapsihologii otevişti şi enigmele apostoliene (imposibil să nu fi auzit de Dan Apostol, nenea ăla simpatic care ne ameninţa în copilărie cu pterodactilii din Congo şi stafiile somaleze) au pus un cireş întreg pe cel mai gustos tort Sam & Max de până acum. Cu tot suprarealismul său, Moai Better Blues m-a speriat puţin. Realitatea este mult mai cruntă. Ieşiţi din casă (în natură sau pe internet, nu contează), luaţi puţin pulsul societăţii şi, dacă mai aveţi timp, chef sau valută forte, căutaţi sensul vieţii printre furnizorii on-line de „salvation-on-a-stick" (nene Pruteanu, aş fi putut spune mântuire-pe-băţ, dar metafora şi-ar fi pierdut mirosul de Fallout). În aceste condiţii, nu cred că scenariul în care un iepure sociopat ajunge zeul unui trib de maimuţe oceanice o să vi se mai pară ciudat sau improbabil. Curios nevoie mare să văd ce prafuri a mai descoperit sau ce mai fumează echipa creativă de la Telltales, am aşteptat cu sufletul la gură cel de-al treilea episod.

Mensch sana...

Aflat încă sub influenţa halucinantă a lui Moai Better Blues (tocmai l-am terminat a treia oară), nici nu mi-am dat seama când Night of the Raving Dead, al treilea episod din sezonul doi, mi-a umplut PC-ul cu nemorţi. Ce pot spune... tovarăşul Romero poate să nedoarmă liniştit. Metafora „zombie-consumator" nu s-a pierdut printre glumiţele mai mult sau mai puţin amuzante care împânzesc Night of the Raving Dead. Nu vă bucuraţi încă, activiştilor. „Consumator" este un termen care vă include şi pe voi, iar Night of the Raving Dead înţeapă adânc atât consumatorii de brânză şi muzică puturoasă, cât şi halitorii înrăiţi de trenduri, branduri, propagandă (de orice fel ar



Braaaaainz!!!



The new Karate Emo Kid

fi ea) şi/sau de cultură-pop. Toţi sunt băgaţi în aceeaşi oală, sunt opăriţi cu un umor înţepător şi sunt serviţi reci. Reci ca mormântul. Strigoii elit(r)işti, moroii eurotrash, stafiile emo şi poltergiştii goth sunt actorii principali ai ultimei fantezii „telltalesiene”. Pe scurt, Emo-vampirul Jurgen este chitit să pună omenirea cu fruntea în ţărână. Ascuns în castelul său din Stuttgart (ce-aveţi, băi, cu europenii????), înconjurat de o armată de disco-zombie, Jurgen plănuieşte. Şi plânge. Ca un Labiş emo al secolului XXI, Jurgen plănuieşte şi plânge. Şi dansează. Dansează pe un rave inspirat din disco'ul nemţesc al anilor '80 şi plănuieşte pentru 2009. După cum ştim cu toţii, disco-ul vechi şi p0rn-ul nemţesc al anilor '80 au devenit deja unităţi de măsură pentru mărimea fizică denumită în limbaj de stradă „nasoleală” şi sunt o sursă inepuizabilă de mişto-căreală. Din nefericire pentru amatorii de picanterii, beciurile castelului din Stuttgart nu adăpostesc o colonie de starlete „all natural the German way”, deci va trebui să ne mulţumim cu stroboscopul non-porno şi absolut penal (in a good way) care bântuie holurile castelului nemţesc.

Night of the living trend

În Night of the Raving Dead, toate personajele consumă. Fiecare după cum îl taie capul. În mod paradoxal, din acest paradis al consumatorilor (vii sau mai puţin vii), lipseşte tocmai negustoraşul Bosco. Între noi fie vorba, afro-americanul chel şi paranoic merita o vacanţă. E cel mai forjat personaj al serialului şi începuse să-şi piardă farmecul încă din sezonul întâi. Dar să revenim la clienţii cei vechi şi noi. Dezamăgită de relaţia cu sfecla bazaltică a lui Lincoln, Sybil încearcă să-şi cumpere un suflet pereche. Ajutată de un voodoo potent, of course. Nu prea original, dar amuzant. Şi îşi atinge ţinta. Printre pretendenţii la mâna tatuată a hipioatei se numără omul cârtiţă, o figură semi-legendară din Bright Side of the Moon şi fostul capo al Mafiei Jucăriilor. Funny. Bineînţeles că situaţia se va complica în momentul în care cei doi detectivi îşi vor vârî năsucurile umede în ciorba dragostei sibyliene. Peţitorii se vor înmulţi ca nemorţii după ploaia de mutagen. Frankenstein şi agentul Speedball (angajat pe post de Igor în coliba unchiului Jurgen) se vor lupta (la figurat, băi, că nu-i Mortal Kombat) pentru dragostea lui Sibyl. Deosebit de amuzantă este apariţia cadavrului umblător al lui Abe. Nebunia nu se opreşte însă aici. Mulţumită unui scenarist venit beat la muncă, îl vom provoca pe taica Abe la o scurtă discuţie despre teatru în general şi despre o anumită piesă în special. Got it? Abraham Lincoln... teatru. Aur curat.

La rândul lor, COPS au intrat din nou în afaceri şi au pus pe picioare o companie de distribuţie. Din păcate, aparatul arcade cel mătăhălos şi nevropat a suferit o schimbare brus-


Who took my uvulaaaaa???

Sam & Max Surfin' the Highway Trade Paperback



Citiţi şi vă veseliţi. Telltales, într-un acces de bunăvoinţă, a reeditat colecţia de benzi desenate Sam & Max. După mai bine de zece ani de tăcere – din câte mai ţin minte, putea fi procurată de pe eBay contra unei sume absolut indecente – Surfin' the Highway a revenit în centrul atenţiei. 26 de pagini în plus faţă de ediţia originală, 45 de pagini color, în total 197 de pagini de nebunie marca Sam & Max. Softcover-ul s-a pus în vânzare în februarie (poate aveţi noroc şi mai puneţi mâna pe o bucăţică, dacă vă grăbiţi), iar hardcover-ul urmează să-şi scoată coperta la lumină în curând (în caz că n-a apărut deja).
www.telltalegames.com/store/samandmax-highway




Şi am plecat haihui spre poarta Raiului...



Paper. Flint Paper.


Mmmmm ...ciocolatăăă


Giorgioooooooo!!!!

că de personalitate. Acum e un emo-arcade, nu ne mai dorește moartea și e din cale-afară de deprimat. Nu pot spune că schimbarea m-a surprins în mod deosebit. Într-un ocean de emo-kids e greu să rămâi întreg la microprocesor și cu unitatea centrală uscată. Totuși, dihania mi se părea mult mai amuzant înainte, iar aluzia mi se pare mult prea evidentă și seacă pentru a compensa hohotele de râs care mă cuprindeau de câte ori psihopatul țipa la mine. Dar mă îndepărtez de la subiect. Clasicul minijoc de condus s-a modificat puțin. Cimpoaiele pot să răsufle ușurate un marș în șase optimi. Acum s-a deschis sezonul de vânătoare la zombie. Ca proaspeți angajați ai companiei de distribuție online pornită de uzații electronici, treaba noastră va fi să căpăcim nemorții cu CD-uri. Point taken, circulăm mai departe. A, și îmi mai permit un mic spoiler. Midtown Cowboys e foarte popular în Germania. Atât vă spun, că altfel vă rezolv cel puțin două puzzle-uri.

(N)eurotica

La final de invazie am rămas puțin nesatisfăcut. Nu pentru că Night of the Raving Dead ar fi un episod total lipsit de inspirație, ci pentru că mă așteptam la mai mult după genialul Moai Better Blues. Vampirul Jurgen putea mai mult. Am apreciat metaforele, glumițele acide și trimiterile mai mult sau mai puțin subtile la cinematografia de gen sau la jocurile cu zombie (Resident Evil în special... halba din fața „sediului" este mai mult decât grăitoare), dar sunt de părere că nemorții nu au fost exploatați la nesânge. De exemplu, capul răufăcătorilor, vampirul Jurgen, este un personaj cam plat și oarecum lipsit de (e)motivație. Și e păcat, pentru că un vampir emo are un imens potențial umoristic oricât de scorțos și serios ai fi. Puzzle-urile, ca aproape întotdeauna, oscilează.



Săr'mâna! Îl lăsați pe Dracula să se joace cu noi?

Mie unuia mi s-au părut cam previzibile, cu două mici excepții. Din nou, avantaj Moai Better Blues.

Cu toate acestea, Night of the Raving Dead are momentele lui de geniu, care îi răscumpără aproape toate păcatele. Duelul muzical goth-rap și numele de scenă ale celor doi zăpăciți m-au făcut să mă tăvălesc pe jos de râs. „We'll knock you deader than Bela Lugosi"???? Scuzați-mă o secundă, cât să mă dau cu tărtăcuța de birou în ritm de hip-hop. Count Cryptwind Deathgrasp featuring Baron Bat-Anguish Von Nightmare?? Păi să nu trimiți DEA-ul peste haita lui Purcell? Până și simplul fapt că eu, cioLAN, un individ cu ținerea de minte a unei lame de buldozer, am reușit să memorez o replică (lucru care nu mi s-a mai întâmplat de la Monkey Island) atât de complexă e dovada vie a faptului că o poantă turbată și bine plasată poate răscumpăra o mie de păcate. Micile poticneli nu sunt un motiv îndeajuns de puternic să vă zgârciți la nouă dolari (sau să-i dați pe hârtie igienică cu poza lui Lennon pe ea), mai ales dacă sunteți un vechi fan al seriei.

■ **cioLAN**



666 miles.

alternativa



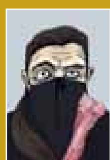
SAM AND MAX HIT THE ROAD

Acum că v-ați făcut mâna la quest-uri și logica este puternică în voi, îmi permit să vă recomand Originalul. Dacă vreți să fiți acceptați în ghilda „questerilor", trebuie să treceți „examenul" Sam and Max Hit the Road. Este unul dintre cele mai hardcore quest-uri marca LucasArts și un „must play" pentru oricine se consideră fan al genului adventure. Jucați-l, terminați-l și n-o să vă pară rău când veți fi ridicați de niște indivizi suspecți în halate albe. Suspecte și ele.

BUNE:
- Count Cryptwind Deathgrasp
- Baron Bat-Anguish Von Nightmare
- Zombies

RELE:
- Previzibil
- Puține locații
- Zombies
- Câteva poante răsuflate. Doar câteva

CONCLUZIE:



Night of the Raving Dead nu e Episodul (onoare rezervată pentru moment lui Moai Better Blues), însă e un episod bunicel, decent chiar, cu scurte și intense răbufniri de geniu.

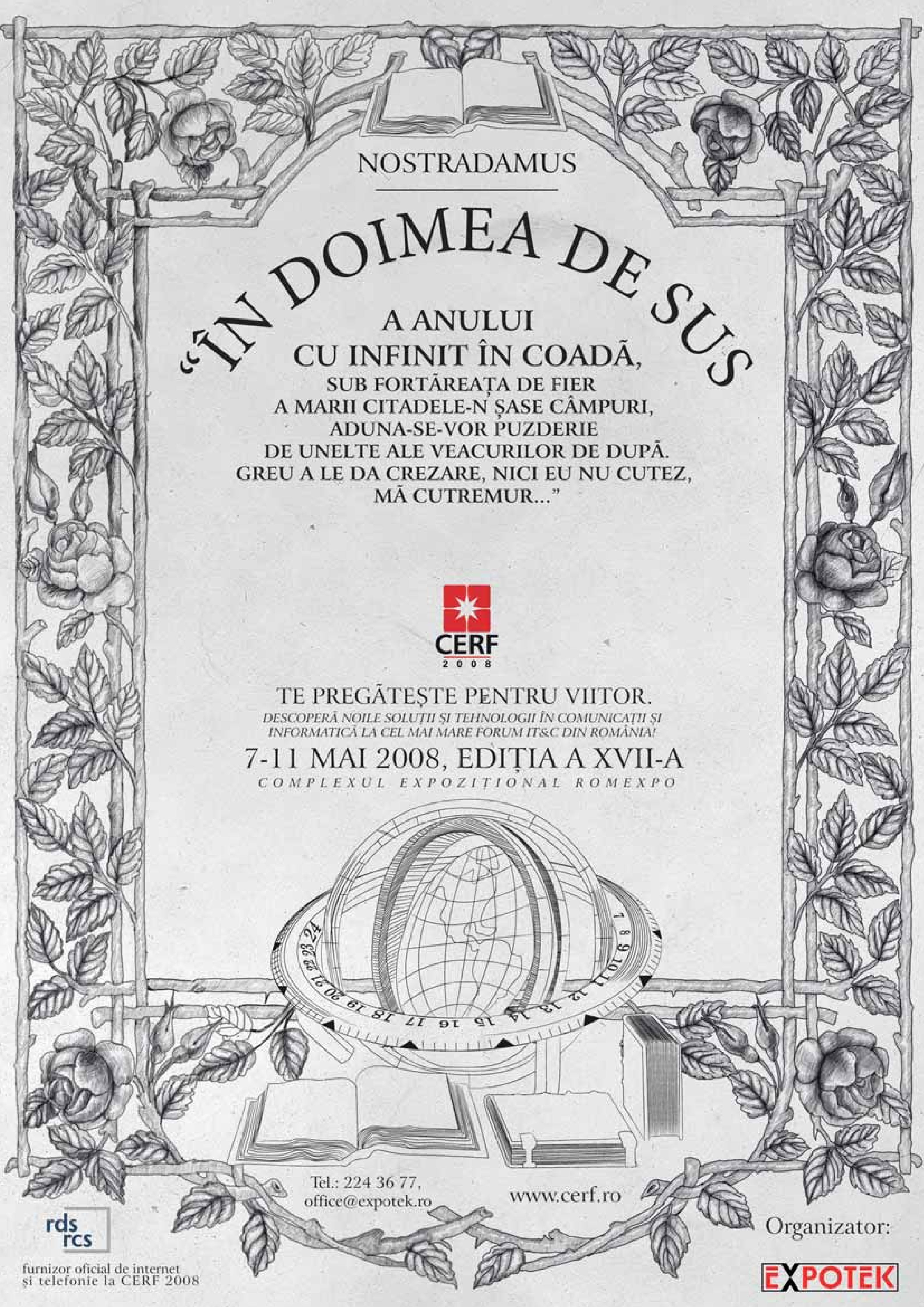
8,4

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	08
IMPRESIE	08



Gen Adventure **Producător** Telltale Games **Distribuitor** Telltale Games & GameTap **Ofertant** www.telltalegames.com/samandmax **ON-LINE** www.telltalegames.com/samandmax

CERINȚE MINIME:
Procesor 1,6 GHz **Memorie** 256MB Ram **Accelerare 3D** 64 MB, Pixel Shader 1.1


NOSTRADAMUS
"ÎN DOIMEA DE SUS
A ANULUI
CU INFINIT ÎN COADĂ,
SUB FORTĂREAȚA DE FIER
A MARII CITADELE-N ȘASE CÂMPURI,
ADUNA-SE-VOR PUZDERIE
DE UNELTE ALE VEACURILOR DE DUPĂ.
GREU A LE DA CREZARE, NICI EU NU CUTEZ,
MĂ CUTREMUR..."
CERF
2008
TE PREGĂTEȘTE PENTRU VIITOR.
DESCOPERĂ NOILE SOLUȚII ȘI TEHNOLOGII ÎN COMUNICAȚII ȘI INFORMATICĂ LA CEL MAI MARE FORUM IT&C DIN ROMÂNIA!
7-11 MAI 2008, EDIȚIA A XVII-A
COMPLEXUL EXPOZIȚIONAL ROMEXPO
Tel.: 224 36 77,
office@expotek.ro
www.cerf.ro
rds rcs
furnizor oficial de internet și telefonie la CERF 2008
Organizator:
EXPOTEK

THE CLUB

Sau ce-l apropie pe Charles Dickens de texturile mânjite cu sânge





Okay, tu rămâi pe partea cealaltă și ne jucăm de-a tu-nulețele

Confruntați cu o industrie a gaming-ului care și-a cam luat-o în cap (sau, ca să spunem mai frumos, este suprasaturată) și în care pe nimeni nu mai impresionează narațiunile încâlcite despre mafioți răgușiți și ușor suferinzi cu inima (țigările, deh!), producătorii de jocuri se îndreaptă debusolați spre alte teme de demențial interes, precum Masonii și Societățile Secrete. Nu numai că tema conspirației s-a dovedit un fel de block-buster universal după experimentul „Codul lui DaVinci", dar se pare că este îndeajuns să trântești diafan hălci de mister peste un titlu în dezvoltare pentru a-i asigura doza de bling-bling. Și, pe deasupra, pare la fel de ușor ca a presăra parmezan pe o pizza. Sau cel puțin așa au lăsat de înțeles cei de la Bizzare Creations, care au făcut într-adevăr o trecere „bizzară" de la dezvoltarea de titluri de racing (amintim aici Project Gotham Racing 4 pentru Xbox, dar și Metropolis Street Racer pentru Dreamcast) la un joc și mai „bizzar" cum se dovedește la prima vedere The Club. Și ca rețeta descrisă mai sus să fie completă, compania, de origine englezească, susține sus și tare că noul său titlu și-a găsit inspirația în faimosul Club londonez Hellfire. Oricât de adânc aș căuta în bunul meu simț logic, mi se pare greoi să fac legătura dintre acest *ahem* „arcade third-person shooter" și clubul londonez ale cărui întâlniri din Pub-ul „George & Vulture" au inspirat primul roman foileton al lui Charles Dickens. E drum lung de la bogătașii plictisiți de familie și cluburile cu tentă de felinar vișiniu-roșcat până la cursele underground de exterminat boți (NPC-uri sau omuleți binari fără creier). Dar trecem cu vederea și mulțumim divinității că Uzi-ul nu s-a inventat înainte de Revoluția Industrială.

Multiculturalism și diversitate?

Revenind înapoi în prezent, dar păstrându-ne încă în universuri cyber alternative, în The Club jucătorului i se oferă șansa să facă parte dintr-un astfel de, surpriză, club ultra secret, condus de magnați ai lumii interlope, dar și de dictatori, vedete de la Hollywood sau afaceriști de pe internet. Lăsând la o parte discuțiile pline de scepticism pe care le-am avut în legătură cu damele de companie și dominarea planetei, scopul jucătorului se reduce la a-și ghida identitatea aleasă de-a lungul nivelurilor labirintice, ciuruind orice ajunge să-i gâdile retina, doar pentru a satisface setea de sânge și senzația de invincibilitate a conducătorilor asociației. Cel puțin din filmulețul introductiv, clubul pare un tărâm al făgăduinței, o Americă în miniatură pentru orice Rambo în formare. Cele opt personaje alcătuiesc un mozaic

cultural (putem alege Frankensteini scăpaţi de la Cernobâl, negri rasta şi punkeri rupţi din filozofia parkour-ului) şi au fiecare motive complexe proprii pentru a face parte din club. Motive care, exploatate cu cap, ar fi dus la un storyline care să ţină mult timp jucătorul în faţa calculatorului. De exemplu, ar fi fost interesant să vedem cum Finn, care a fost introdus în club după ce a pierdut la jocurile de noroc, reuşeşte să îşi plătească datoriile, sau cum Nemo, o persoană pe jumătate animalizată, îşi recapătă latura umană. Astfel de lucruri, însă, rămân doar în stadiul de potenţialitate în joc şi filmul introductiv se cristalizează ca o intrigă subţirică pentru un titlu mai mult arcade. Arcade este poate cam puţin spus, deoarece experienţa de joc, cel puţin în modul Tournament, variază între un fel de „shooter-beat'em up" şi un „shooter-racer". Chiar dacă acest mod de joc pune la dispoziţie cinci tipuri de misiuni, ele pot fi reduse riguros la doar două idei: cu o sforţare de imaginaţie îţi scoţi toţi monştrii din debara şi alergi spre cea mai apropiată (şi singura, de altfel) ieşire în timp ce îndopi cu gloanţe tot ce mişcă, sau stai cuminte pe posteriorul tău şi încerci să supravieţuieşti timp de un minut şi jumătate (sau mai mult) în ciuda proiectilelor înghiţite mai ceva ca soldaţii lui Napoleon. Pentru a masca monotonia, misiunile sunt ordonate diferit pentru fiecare locaţie în parte şi locaţiile în sine satisfac condiţiile oricărui clişeu cuminte: de-a lungul celor opt zone vă veţi perinda prin Veneţia, printr-un oraş sovietic indefinit distrus de război, dar şi prin buncăre atomice sau clone Titanic pre-scufundare (nu vreau să vă spun chiar totul). Cu toate acestea, cocteilul de misiuni nu fraiereşte pe nimeni cu un IQ mai mare decât minus infinitul unei amibe şi jocul devine anost de îndată ce reuşiţi să terminaţi prima zonă. Locaţiile sunt destul de fade din punct de vedere vizual şi, ţinând cont că fiecare tip de misiune repetă harta corespunzătoare, veţi ajunge să cunoaşteţi pe dinafară terenul înainte să terminaţi zona. Nici arsenalul nu vă oferă prea multă variaţie şi singurii inamici care ies din anonimatul de deviaţi kamikaze sunt sniper-ul şi „băiatuh" cu minigun-ul. Când ajungeţi să realizaţi şi că toată diversitatea etnică se reduce la trei statistici care diferă de la caracter la caracter, dar care nu au niciun impact cu adevărat vizibil asupra gameplay-ului, toată buna impresie din primul contact cu jocul se spulberă sub un munte de mediocrităţi.

Precioussss, my preciousss...

Aşa ajungem la întrebarea fundamentală: cui ar putea până la urmă să îi surâdă totuşi ideea din spatele clubului? Cred că am un motiv bun să nu dorm noaptea când spun că sunt destui gameri obsedaţi de ideea de scor, clasament sau de a fi, măcar într-un univers compensator, cei care au speriat Vestul. Aceasta este slăbiciunea pe care o exploatează şi jocul de faţă. Mecanismul de acumulare a punctelor este cizelat şi ţine cont nu doar de câţi şi ce inamici nimiciţi, dar şi dacă o faceţi cu stil, de la o distanţă astronomică sau împrăştiindu-le creierii pe pereţi. Scorul este multiplicat şi de ciuruiala în masă sau de cea în lanţ, astfel încât puteţi să ajungeţi să multiplicaţi scorul final chiar cu numărul de inamici din nivel. Însă, ori de câte ori vă opriţi din killăreală, multiplicatorul va scădea treptat, micşorând bonusul primit. Deci, dacă vreţi cu adevărat să rupeţi gura târgului, puteţi să învăţaţi locaţiile de unde apar inamicii, deoarece fiecare nivel este regizat şi va decurge la fel ori de câte ori îl jucaţi. Puteţi să vă folosiţi strategic şi de indicatorii cu schelete care apar prin niveluri şi care, fiind consideraţi o ţintă onorabilă, vă ajută să vă menţineţi multiplicatorul de scor la un nivel ridicat. Ca totul să fie rotund, ultimul bonus de puncte se aplică la finalul nivelului şi ţine cont de viaţa rămasă şi de acurateţea cu care v-aţi lovit ţintele. Dacă aceasta nu este de ajuns, puteţi să încercaţi, în afară de Tournament, şi modul de joc Single Event, care vă va recompensa scorurile imense cu gloanţe normale (respectiv de argint şi aur) sau chiar să vă faceţi propriile turniruri (alegând din misiunile din turnirul normal) în modul Gunplay.



Moartea unui comis voiajor

Clubul şi anonimatul

Iată că, în ciuda surlelor şi trâmbiţelor, nimeni nu pare să ia The Club în serios. Faptul mi-a sărit în ochi mai ales în modul multiplayer, unde din cele opt stiluri de joc posibile, numai unul exploatează sistemul de puncte din modurile single player. Ca şi cum nici producătorii nu s-ar aştepta ca sistemul să prindă. Restul de moduri repetă ceea ce vedem în alte titluri cu suport multiplayer şi nu se dovedesc prea atractive în măsura în care, surprinzător, găsiţi destul de greu parteneri de hăicuială.

Din punct de vedere tehnic lucrurile stau chiar mai rău, fiindcă, să nu uităm, The Club a fost portat de pe consolă. În consecinţă, controlul este puţin dubios şi unghiurile camerei se modifică ciudat, personajul acoperind de multe ori inamicii. Cifrele de scor devin după o oră de joc enervante, fiindcă plutesc prea mult timp în jurul ţintei, iar gloanţele par mereu să se oprească în cele mai apropiate ţevi. Deşi ştiu că nu pot avea pretenţii de realism de la un titlu arcade, este puţin exagerat să dărâm turnuri veneţiene de doi metri cu un pistol. AI-ul este la fel de inexistent ca Moş Crăciun, inamicii fiind un fel de „spam" clonat la infinit care se îndreaptă, în lipsă de afecţiune maternă, spre personajul vostru. Din punct de vedere grafic, nu am observat nimic deosebit în The Club. Poate doar un mic glitch de luminozitate când se face trecerea bruscă de la medii închise, întunecate, la cele în aer liber. Efectele de explozii au fost date cu bidineaua şi în general grafica m-a făcut să simt că îmi pierd timpul. Modelele personajelor sunt probabil singurele bine realizate, dar camera are grijă să minimizeze timpul lor de expunere cu publicul. Muzica ar fi putut să fie şi ea gustată, fiindcă poartă amprenta lui Jesper Kyd (ţineţi minte orchestra din Hitman?). Dar sunetele de puşcoace scoase parcă din filme Western vechi sufocă orice experienţă chillout.

■ **Absynthe**



Fiindcă toţi am crescut cu Chuck Norris

alternativa



UNREAL TOURNAMENT III

Fiindcă îmi este destul de greu să recomand un joc arcade pentru PC în afară de Rayman: Raving Rabbits, mai bine mă arunc pe partea cealaltă şi vă recomand un third person shooter care se împacă foarte bine cu modul multiplayer. UT3 îmbină un gameplay care creează dependenţă cu destulă „bombonică vizuală" ca să vă ocupe timpul.

LEVEL MARTIE 2008

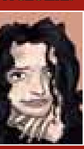
BUNE:

- ciuruiala în masă este oricând distractivă
- sistem de scoruri destul de atractiv
- scurt, fapt care pentru mine a fost o binecuvântare

RELE:

- mult prea lipsit de substanţă dacă nu te dai în vânt după clasamente
- cam bate vântul în modul multi-player online
- repetitivitate (iar şi iar..)

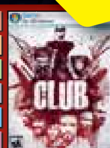
CONCLUZIE:



The Club este un exemplu bun de ce ar ieşi dacă am arunca jocuri clasice precum Half-Life Counter-Strike şi Pacman într-un chick-fight şi am filma totul. E totuşi mai aproape de stadiul de abominaţie decât de cel de experiment reuşit.

6,4

GRAFICĂ	07
SUNET	07
GAMEPLAY	06
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	--
IMPRESIE	05



Gen Point based third person shooter **Producător** Bizzare Creations **Distribuitor** Sega **Ofertant** TNT Games **ON-LINE** www.bizarrecreations.com/games/the_club

CERINŢE MINIME:
Procesor P4 2.0 GHz, Athlon 2400+ **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** GeForce 5700





The Experiment

Genul adventure pune femeia la cratiţă. Şi nu numai.

E o regulă simplă: un adventure din secolul XXI va fi bun doar dacă este misogin. De ce? Păi e simplu, dragilor. Syberia a fost bun? A fost! (mouse-ul meu încă se gudură bucuros când aude de joc, poate îi fac moftul zilele astea). Sill Life a fost fain? A fost! Până şi pe Journey to the Center of the Earth l-am jucat cu plăcere. Ei bine, ce au în comun cele trei? Un personaj principal feminin? GREŞIT! Un personaj feminin care este pus la muncă.

However, vorba englezului, titlul de excelenţă în arta misoginismului îi revine jocului de faţă. În alte producţii, trebuia să descurci iţele jocului conducând avatarul siliconat, aici treaba e mult mai frumoasă: tu stai liniştit în fotoliu şi dai indicaţii, iar femeia face toată munca. Sună bine? Atunci, să începem.

Driving miss Nichols

Jocul e băiat finuţ şi te plasează pe tine, personaj principal, într-un decor de vis: tropice, plajă, ocean prietenos, ce mai, Raiul pe pământ. Din păcate, tu nu pupi nimic din aşa ceva, pentru că eşti niţeluş blocat într-o navă eşuată la ţărm. Colac peste pupăză, clişeul cu amnezia te loveşte drept în moalele capului, încât habar n-ai cine eşti şi ce vrei în general de la viaţă, ca să nu mai vorbim de motivele care te-au adus în situaţia de prizonier pe respectiva epavă.

Tot ce poţi face este să te holbezi la tabloul de comandă ca la poarta nouă şi să te rogi (dacă mai ţii minte cum) să mai existe cineva în zonă dispus să te ajute.

Complet întâmplător, cineva se trezeşte fix în faţa uneia dintre numeroasele camere de vederi presărate pe navă. Lea Nichols, savantă de renume mondial, unica supravieţuitoare a echipei EDEHN. TU o vezi prin intermediul camerei, ea te bănuieşte capabil s-o ajuţi, în fine aţi prins ideea. De aici înainte sunteţi legaţi unul de altul până când moartea sau genericul de final vă vor despărţi.

Misiunea ta e s-o conduci cu grijă şi atenţie până la rezolvarea finală a misterelor: ce s-a întâmplat, pe cine a călcat echipa de cercetători pe bătături şi de ce toată lumea a ales un destin în lumea ceramicii (oale şi ulcele, pentru neiniţiaţi).

Feminismul, bată-l vina!

Bine, s-o conduci pe Lea până la final sună simplu, ai mai făcut asta şi cu maşina în NFS Oricare şi cu Eroul Necunoscut în Call of Duty şi cu fiica guvernatorului la balurile din Sid Meyer's Pirates.

Din păcate, niciunul dintre personajele de mai sus nu suferea de feminism în formă acută şi agasantă. Lea, în schimb, da. Ea este o femeie liberă si inteligentă care nu acceptă să fie condusă de un clic de mouse şi nici să-i pui cursorul pe fund. Ea trebuie ademenită, provocată, are nevoie de indicii şi de suspans pentru a-ţi face treaba.

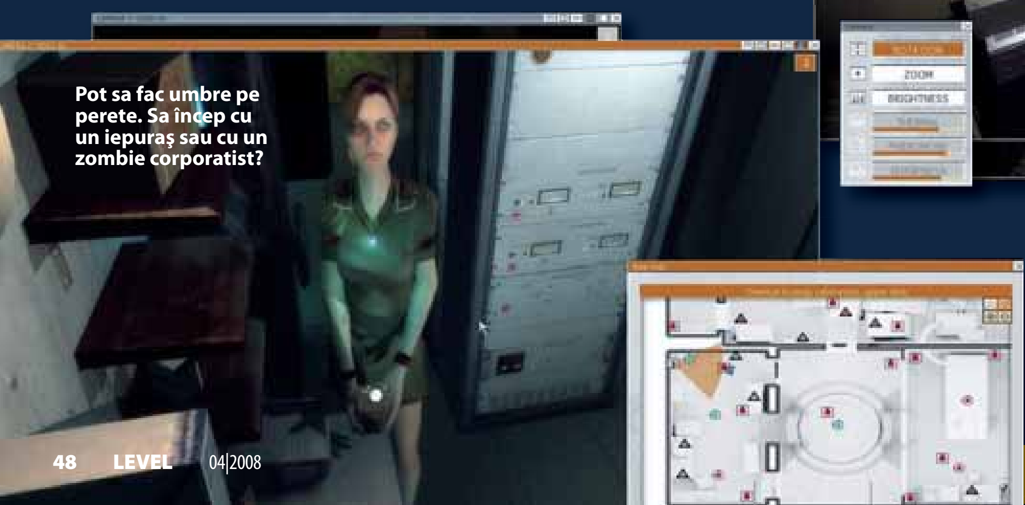
Pe scurt, iată cum stă situaţia. Tu eşti blocat şi ai la îndemână comenzile pentru întreaga navă, ea e liberă şi n-are nici cea mai vagă idee de unde să înceapă. Prin urmare, cade în sarcina ta să o ademeneşti din încăpere în încăpere şi să-i oferi informaţii adiţionale pentru a putea trece mai departe.

Partea cu deplasarea e relativ simplă, dacă treci cu vederea modul ciudat în care a fost gândit gameplay-ul. Te uiţi în ecranul cu harta locaţiei şi alegi: mai aprinzi câte un bec unde crezi de cuviinţă, mai deschizi o uşă, mai scuturi o cameră pentru „da" sau „nu" când e cazul, mai porneşti un sistem, mai scoţi un sunet suspect printr-un difuzor amplasat unde trebuie. În fine, ea va fi fată ascultătoarea şi te va urma aşa cum trebuie.

Am uitat să precizez: fii răbdător, demnitatea ei şi programarea relativ proastă o fac să aibă o viteză de reacţie de inspiraţie zombie-ană. Mai pe româneşte, „merge cu mortu". Destul de frustrant, ca să nu spun mai mult aici,



Hehe, degeaba ai telefon, nu răspunde nimeni!



Pot sa fac umbre pe perete. Sa încep cu un iepuraş sau cu un zombie corporatist?

că şi aşa am spus destul cât am jucat. Sincer, când eşti singură pe o navă lugubră plină de cadavre, ai putea să te mişti mai cu talent, nu ca la plimbare în mall. În fine.

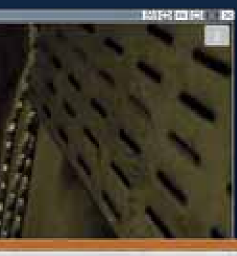


Ca un voyeurist care se respectă, eşti dotat în fiecare încăpere cu trei camere de luat vederi, numai bune de urmărit personajul. (În paranteză fie spus, tot Lea va avea grijă să recompenseze porcuşorul voyeurist cu nişte upgrade-uri faine pentru cameră, pornind de la un zoom mai acătării, un pui de heat vision şi câteva îmbunătăţiri ale luminozităţii.) Sfatul meu ar fi să le urmăriţi pe toate cele trei camere, pentru că unghiurile diferă şi s-ar putea să rataţi ditamai punctul-cheie şi s-o forţaţi pe miss Nichols să meargă mai departe de pomană. Deci, ochii cât sarmaua, chit că nu arată domnişoara cine ştie ce. Dar despre asta, în capitolul de grafică, ceva mai încolo.

Dă-mi Doamne răbdare! Dar poţi să faci asta chiar acum?

Momentan, voi reveni la punctul-cheie, unde Lea îşi va intra în rol şi va rezolva singură problema (varianta optimistă). Sau se va împotmoli şi te va privi cum găseşti codiţa de indiciu necesară prin calculatoarele ce-ţi stau la îndemână. Barcazul pe care eşti prizonier are destule secrete în materie de informaţie digitală. Fiecare fost membru/actual cadavru al EDEHN are propriul său cont burduşit cu date utile şi te priveşte strict personal cum faci rost de parola fiecăruia. Altfel, te întorci la ansamblul popular: „Tot pe loc, tot pe loc, să răsară busuioc/ Eu nu avansez deloc!".

Sincer să fiu, partea asta cu parolele devine brusc destul de agasantă. E prea consistentă. Dacă ţineam morţiş să desfac cod digital, mă angajam hacker cu jumătate de normă la o pescărie IT din China sau din Rusia. E drept, informaţiile obţinute sunt interesante, completează povestea frumos şi te fac să continui, dar încet-încet sictirul se instalează pe HDD-ul cerebral şi s-ar putea să te întrebi serios când va apărea mesajul cu „Warning: Virtual răbdare level is low!".





Până la urmă, mesajul a venit odată cu mini-jocurile împrăştiate prin scenariu. Trebuie să conduci roboţelul la victorie, lucru anevoios şi care, pe mine cel puţin, m-a făcut să regret că sunt un ghiaur păcătos şi nu un om virtuos. Răbdarea e o virtute, în caz că se mai îndoia cineva.



N-am pe ce să dau zoom. Unde eşti tu, Lara?



Frumoase silicoane! Erm... pardon, am greşit camera



Eu, nevasta lui Dracula...

De inspiraţie navală

Înţeleg că genul adventure trăieşte dintr-o poveste spusă frumos, dar nişte ilustraţii mai acătării ajută întotdeauna. Din păcate, artistul celor de la Lexis Numerique a locuit într-o hrubă în ultimii ani şi habar n-avea de evoluţia recentă în materie de grafică. Imaginea este net sub aşteptările lui 2008. La început e destul de greu de bănuit, dat fiind că eşti limitat la trei pătrăţele de cameră, plus harta 2D a navei. Dar, după cum aminteam mai sus, zoom-ul îşi face apariţia şi impresia bună îşi face dispariţia, dacă îmi este permis să mă exprim aşa.

Ar fi multe de spus, dar nu cred că are sens să o fac. Pozele vorbesc de la sine. E trist că a trecut atâta vreme şi adventure-ul a rămas blocat în clişee grafice din 2000 şi foarte puţin mărunţiş, clişee peste care s-a cam aşternut praful. Nu murea nimeni dacă jocul era dotat cu un capitol vizual mai acătării, care măcar să fie o scuză pentru frame-rate-ul decis să intre în picaj din când în când. De jenă probabil, că alt motiv nu văd să aibă.

Sunetul urcă la cote decente şi înţepeneşte acolo. Nu-i bai, vocea actriţei care o interpretează pe Lea salvează situaţia cu dulceaţa tipică unei frigide înţepenite în scaunul de la „Reclamaţii cu publicul" vreme de 20 şi ceva de ani. Mai merită amintite şi nişte bube de traducere, când Lea una zice şi la alta se gândeşte de fapt, de rămâi blocat ceva vreme prin navă până îţi pică fisa. Abia atunci am înţeles de ce producătorul a ţinut morţiş să nu poţi ajunge la ea: îţi vine s-o strângi de gât! Ca în Manhunt!

Cât de cât faină este muzica, ţinută la seif şi dezlegată doar în momentele-cheie.

Am părăsit casa Big Brother!

Am rezolvat misterul, am aflat cine sunt, m-am însurat cu Lea şi avem cinci mutanţi frumoşi şi drăgălaşi, în fine, am terminat jocul. The Experiment poate avea haz pentru cei lipiţi de computer (pentru că asta vei face şi în joc, vei sta lipit de un computer şi vei da comenzi) sau pentru cei cu valenţe de Big Brother, fie Orwell-ian, fie Ianţian. E adevărat, ideea de remote player a celor de la Lexis e în sine un experiment interesant şi oferă un unghi nou de abordare a genului. Fanii înrăiţi au ce juca.

Povestea, adunată din documente, flash-back-uri şi lamentările prinţesei Lea (Forţa fie cu tine!), e spusă frumos şi merită urmărită până la capăt. Din păcate, lentoarea personajului principal, lipsa de frumuseţe vizuală şi modul destul de plictisitor în care se scurge acţiunea trag serios jocul înapoi. În final, e chestie de gust: vrei să rămâi singur cu fata şi să nu te deranjeze nimeni? Treci la tabloul de comandă!

■ **Jack The Ripper**

alternativa



STILL LIFE

Două crime, două anchete paralele: una în Praga boemă (cu o suavă picătură de Post Mortem inclusă), cealaltă în Chicago-ul contemporan. Doi asasini (sau poate doar unul extrem de inventiv). O doză serioasă de suspans şi un vârf de cuţit de umor negru, presărat cu grijă pe deasupra, aceasta e reţeta unui adventure care ştie să ţină retina lipită de ecran şi degetul de mouse.

**LEVEL IULIE 2005*

BUNE:

- concept nou de gameplay
- interfaţă decentă
- femeia munceşte

RELE:

- femeia nu gândeşte (texte traduse prost)
- mult prea focalizat pe „caută parole, citeşte documente"
- grafică depăşită

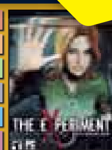
CONCLUZIE:



Un joc decent pentru cei care inspiră adventure şi expiră răbdare. Gameplay-ul e un experiment interesant, dar nu complet reuşit.

7

GRAFICĂ	06
SUNET	07
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	08
IMPRESIE	07



Gen Adventure **Producător** The Adventure Company **Distribuitor** Lexis Numérique
ON-LINE www.adventurecompanygames.com/tac/experiment/index.html

CERINŢE MINIME:
Procesor Pentium 4 1.5 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 64 MB

PC X360



HOUR OF VICTORY

Împuşca-m-aş şi n-am cum

Orice producător/distribuitor cu capul pe umeri ar trebui să ofere ceva cu totul inovator pentru a răsturna greii celui de-Al Doilea Război Mondial, cum ar fi Medal of Honor şi Call of Duty. Ultimul dintre ei continuă să scuipe cu dezinvoltură coji de seminţe în tranşeele noilor veniţi pe plaiurile FPS-iste, fără a-şi face probleme că-i va face cineva vânt din corcoduş. Cel puţin nu în viitorul apropiat, iar când numele pretendentului la titlu este Hour of Victory, ziua în care îşi va întâlni naşu' pare a fi cu atât mai îndepărtată. Pe scurt, Hour of Victory este printre, dacă nu cumva cel mai prost first person shooter care a văzut lumina zilei de la inventarea pixelului încoace, jocul jignind atât la propriu, cât şi la figurat, inteligenţa puşcaşilor amatori de pretutindeni. Este atât de infect din punct de vedere al prezentării, încât îmi vine greu să scriu două rânduri despre el, darămite o întreagă pagină! Dar pentru posteritate şi curioşi, uite c-o fac.

Trei Doamne, şi to(n)ţi trei

Inovaţia (dacă-i putem spune aşa) cu care defilează Hour of Victory prin faţa curioşilor care vor să afle cu ce se mănâncă este una singură, anume faptul că ne permite să alegem, de câte ori suntem puşi în faţa unei misiuni noi, perspectiva unuia dintre cele trei personaje principale, fiecare cu avantajele şi dezavantajele sale. Putem încălţa bocancii lui Ross, un forţos din trupele comando britanice, ai lui Bull, lunetistul de serviciu, sau opincile lui Taggert, asasinul silenţios care sparge orice lacăt şi le desface naziştilor gulerele cu şişu'. Fiecare dintre ei este, aşadar, specializat într-un anumit domeniu de activitate. Ross, de exemplu, poate împinge anumite obiecte ce-i stau în cale, Bull este singurul care se poate căţăra pe funii, de parcă cei doi camarazi ai săi ar avea mânuţe de mămăligă, iar Taggert îşi poate crea scurtături prin clădiri, mulţumită talentului său de spărgător. Abilităţile lor, însă, nu fac nici cât o ceapă degerată, pentru că indiferent de perspectivă, obiectivul rămâne mereu acelaşi: omoară, omoară şi iar omoară nazişti. Iar pentru că modul de desfăşurare a acţiunii este aproape întotdeauna acelaşi, indiferent pe cine ai alege, cea mai bună opţiune este să te foloseşti de Ross, deoarece este cel mai rezistent la impactul cu gloanţe dintre toţi. În fond şi la urma urmei, în Hour of Victory tot ceea ce contează este să rămâi întreg suficient de mult timp pentru a-i parcurge misiunile scurte, repetitive, guvernate de un level design total neinspirat, gândit aiurea.



La rândul lui, gameplay-ul nu îl diferenţiază de orice alt FPS cu glazură de WWII, chiar dacă interfaţa vizuală este foarte asemănătoare cu cea din Call of Duty (2), pentru simplul motiv că Hour of Victory nu reuşeşte să concureze cu succes imersivitatea şi acţiunea fulminantă din COD. Şi nici nu avea cum, din moment ce misiunile sunt surprinzător de lineare, demontând orice speranţă iniţială, iar inamicii sunt de-a dreptul imbecili; în Hour of Victory, soldatul neamţ preferă să-ţi întoarcă spatele în timpul unui schimb de gloanţe, ocazional îi mai frige câte-o boabă unui camarad, obişnuieşte să se arunce cu braţele deschise în întâmpinarea rafalelor sau să stea pur şi simplu cu ochii în soare, meditând la densitatea norilor ce-i umbresc existenţa efemeră. Şi te mai întrebi de ce-a pierdut Germania războiul.

Îmi vreau ora înapoi!

Cu o campanie solo atât de frustrantă, am sperat că porţia de multiplayer va fi ceva mai brează, însă după prima şi singura partidă de deatmatch pe care am jucat-o, am dezinstalat imediat jocul. Designul hărţilor de multi este chiar mai plictisitor decât în single player, amatorii de pac-pac sunt aproape de negăsit pe servere, se moare des şi fără sens, iar lag-ul este omniprezent. Despre grafică nu mai vorbesc. Este suficient să-l joci câteva minute şi să constaţi că producătorul a „reuşit" să-şi bată joc de Unreal Engine 3, o performanţă greu de egalat în era next-gen a FPS-urilor şi a jocurilor în general; Hour of Victory este urât, de un maro îmbolnăvitor, texturile şterse, animaţiile îndoielnice şi dialogurile recitate în silă punând capac unei experienţe oribile din toate punctele de vedere. Aş mai zice ceva, dar mi-e că pun cenzura pe urmele mele şi, oricum, sunt sigur că aş ocupa spaţiul de pomană. Dar dacă ai citit review-ul şi totuşi îl cumperi, sperând că poate găseşti o brumă de satisfacţie în el, eşti un tembel. ■

KiMO

alternativa



CALL OF DUTY 2

Infinity Ward a creat un excelent FPS ancorat în Al Doilea Război Mondial, deosebit de antrenant şi distractiv de jucat de-a lungul campaniei, dar mai ales online şi în LAN. Nu degeaba a fost şi va rămâne unul dintre cele mai jucate titluri care au încins reţeaua redacţiei LEVEL de-a lungul timpului. Fără a exagera, Call of Duty 2 rămâne în continuare deasupra tuturor la capitolul WWII, cu atmosfera sa cinematică de zile mari, atenţia pentru detalii şi acţiunea intensă care te conving să-l laşi cu greu din mână.

***LEVEL OCTOMBRIE 2005**

BUNE:

- se dezinstalează în câteva secunde
- te mai scoate din casă
- dacă te rătăceşti, poţi folosi DVD-ul jocului pentru a-ţi face cunoscută poziţia pe creasta muntelui

RELE:

- ocupă 6 GB pe HDD de pomană
- grafică urâtă cu spume
- AI imbecil
- îţi insultă inteligenţa

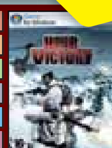
CONCLUZIE:



Cum a reuşit Hour of Victory să iasă la lumina zilei, numai Necuratu' ştie, iar pe el n-o să-l întreb de frica răspunsului. Nu răspunsul în sine mă sperie, ci lungimea lui, pentru că am pierdut deja mai mult de o oră din viaţă cu un rebut care ar fi trebuit să aterizeze, de pe masa de lucru, direct în coşul de gunoi. De fapt, mai bine nu s-ar fi născut deloc.

3,1

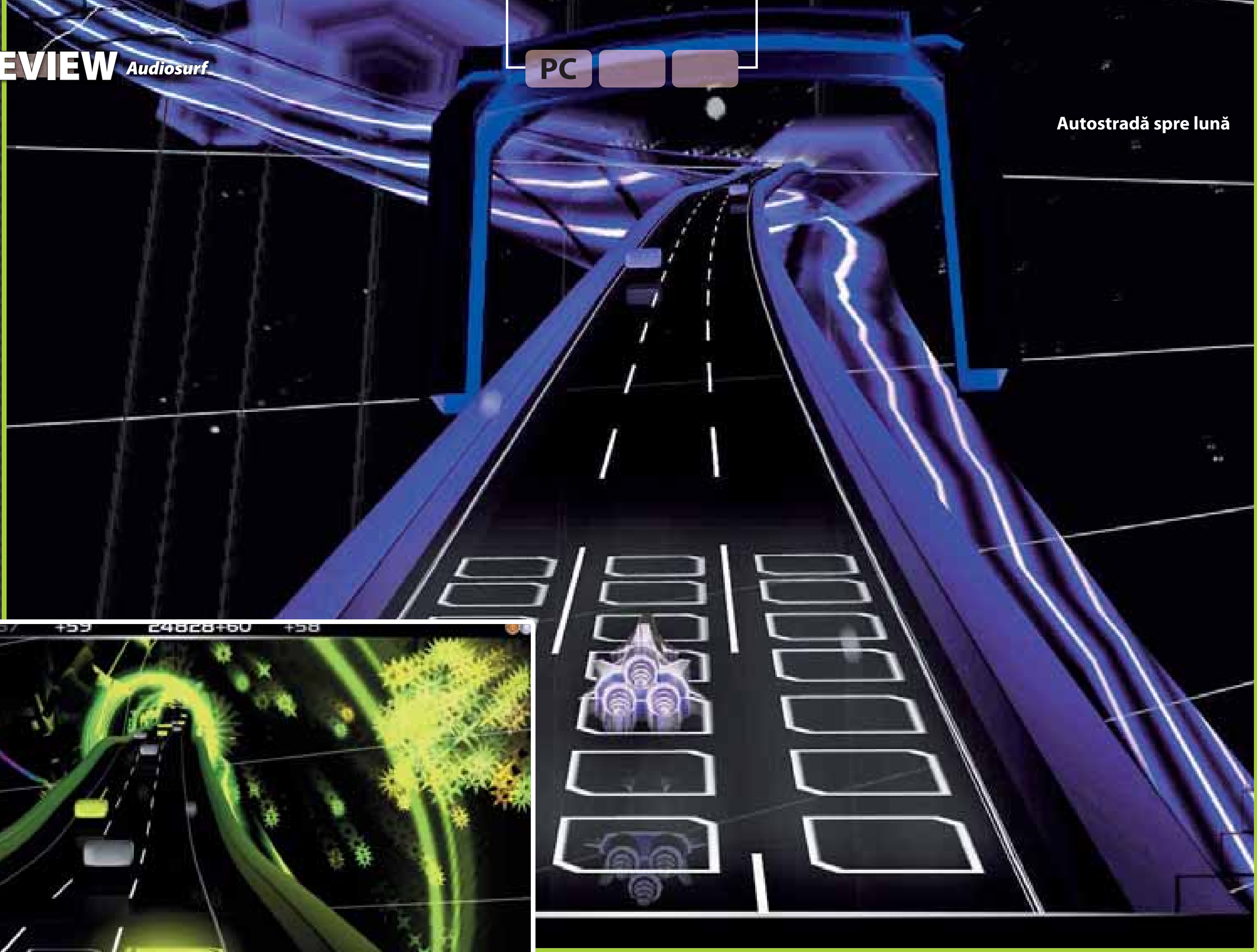
GRAFICĂ	03
SUNET	05
GAMEPLAY	03
MULTIPLAYER	03
STORYLINE	03
IMPRESIE	02



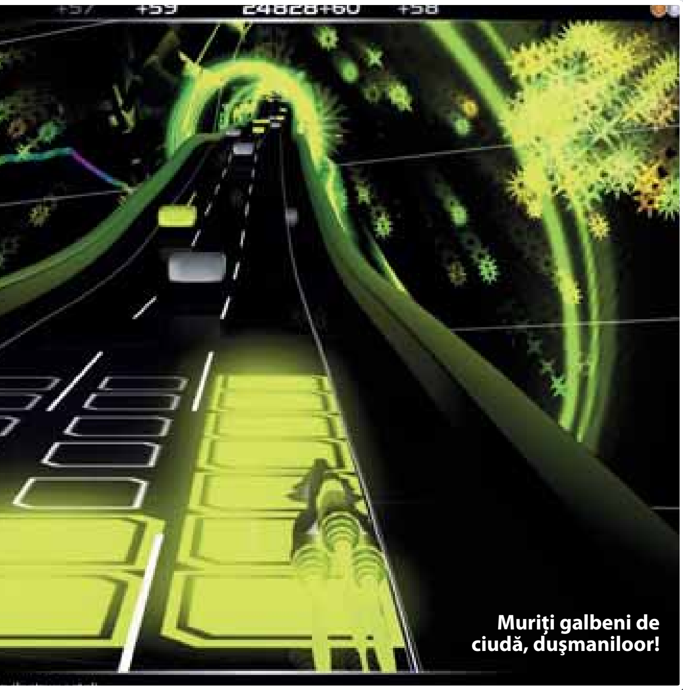
Gen FPS **Producător** nFusion **Distribuitor** Midway
ON-LINE www.hourofvictory.com

CERINŢE MINIME:
Procesor P4 2.4 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** 128 MB

PC



Autostradă spre lună



Muriţi galbeni de ciudă, duşmaniloor!

AUDIOSURF

Pe valuri muzicale

Când te joci (prea) mult pe calculator, ajungi într-un punct în care te întrebi unde a dispărut factorul de pură distracţie. Datorită producţiei ca de blockbustere a multor jocuri contemporane, fotorealismului extensiv sau cinematicurilor care depăşesc limita fineţii şi devin pompoase, te trezeşti cu câte un produs simpluţ ca prezentare, dar strălucit din punct de vedere al conceptului. Să nu mă înţelegeţi greşit, nu condamn piaţa mainstream şi unele producţii epice mă gâdilă foarte plăcut pe creieraş, dar, după cum ne-au demonstrat recentul Portal şi chiar mai recentul Audiosurf, o idee valorează cât o mie de randări.

Ideea din spatele întregului joc orbitează în jurul trend-ului recent legat de muzică în jocuri. Ca şi Guitar Hero sau mai puţin accesibilul Rock Band, te joci practic un puzzle de genul celor în compania cărora ne găsim mamele, surorile sau nevestele târziu în noapte, cu bulinuţe şi cuburi colorate, totul legat de construcţia şi tempo-ul unei melodii. În Audiosurf, putem importa absolut orice melodie în format .mp3, FLAC şi ogg, jocul decodificând structura ei pentru a crea un traseu pe care gonim cu o navetă spaţială pentru a face puncte. Astfel, o melodie lentă va fi o plimbare la deal, lină şi relaxantă, în timp ce un metal furios şi antrenant o să fie o coborâre ameţitoare într-un montagne-rousse scăpat de sub control. Fie că-ţi place Rudărel sau Megadeth, ai ocazia să asculţi melodiile preferate în timp ce spiralezi pe autostrăzi psihedelice, adunând puncte.

Surfing, drugs and rock'n'roll

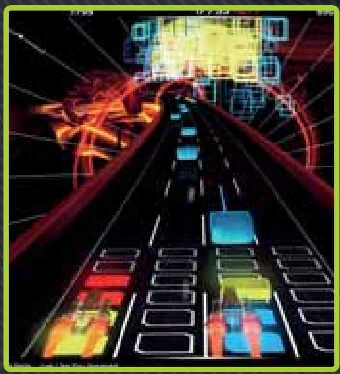
Navele din joc vin în număr de 14, împărţite pe trei niveluri de dificultate. Fiecare navă are abilităţi proprii sau setează modul de joc – între a conecta cel puţin trei cuburi de aceeaşi culoare sau a evita cuburi gri şi a colecta cuburi colorate. Există şi posibilitatea de joc în doi la acelaşi calculator, unul controlându-şi nava prin mouse iar celălalt prin tastatură. Abilităţile speciale variază de la a putea sări peste cuburi la a randomiza cele pe care le-ai strâns deja în speranţa că se vor forma combinaţii. Umplerea „paletei" are consecinţe în funcţie de nivelul de dificultate, de la o simplă penalizare în puncte până la o perioadă de aşteptare a respawnului, timp în care nu se pot culege alte cuburi. De asemenea, pentru ăia mai hardcore, există o opţiune ce poate fi activată sau dezactivată la discreţia (şi cojones-urile) fiecăruia, numită



Graficul roller-coaster

Ironmode. Pe Ironmode nu ai voie să umpli o coloană, penalitatea fiind încheierea melodiei (şi de altfel singurul mod în care poţi să pierzi), şi melodiile devin mai rapide.

Era să scriu că grafica e doar intuitivă şi nu contează, ceea ce ar fi fost cel puţin naiv din partea mea. Grafica e practic reprezentarea vizuală a unei melodii – efecte ca în visualiser-ul din WinAmp, artificii grafice menite să ilustreze starea muzicii pe care ne jucăm. Toată aventura seamănă oarecum cu sesiunile de boarding din Rayman 3, o cursă psihedelică pe mai multe benzi. Cu antialising-ul pe 4x, lumina stinsă şi eventual nişte halucinogene în sânge, Audiosurf arată ca un videoclip din Tron dat pe MTV Hits.



Duet colorat



Choose your destiny!

Bineînţeles, muzica pe care o alegem are o greutate destul de mare asupra experienţei gameristice. Din acest punct de vedere, fiecare ne creăm propriul Audiosurf. Un Locke jucându-se pe Therion se joacă un cu totul alt joc decât un cioLAN pe Nine Inch Nails. Notabil e că s-ar putea să fiţi surprinşi că unele melodii pe care le consideraţi geniale în viaţa de zi cu zi vi se par experienţe de joc mediocre. Recomand melodiile cu un beat mai hotărât, mai ales fiindcă determinanţii principali pentru traseu sunt bateria şi basul.

Uită-te, mamă, îs primu' dă pă interwebz!

După fiecare cursă, scorul pe care îl obţineţi e comparat cu ce-au făcut ceilalţi pe aceeaşi melodie. Scorul e încărcat pe serverul Audiosurf, care vă afişează trei topuri. Aveţi odată topul între prieteni, unde vi se arată ce-au făcut cei din friends list, apoi topul naţional şi în cele din urmă topul global. Mă încearcă o senzaţie destul de neplăcută de fiecare dată când mă dărâmă cineva de pe un loc pe care m-am stabilit cu un oarecare efort de mouse şi încheietură, şi se nasc rivalităţi acerbe între necunoscuţi totali. Nu-i pot înjura fiindcă nu există funcţie de chat, dar m-am trezit nu o dată întrecându-mă cu câte unul, cursă după cursă, ca să ne tot dărâmăm unul pe celălalt şi să fim primii în top. Unde mai pui că atunci când eşti primul din lume la vreo melodie şi îţi bate cineva recordul, primeşti notificare pe e-mail. Audiosurf te vrea furios, parcă ţi-ar face în ciudă că e altul mai sprinten.

Nu ştiu sigur dacă toată chestia asta poate fi numită multiplayer, dar dacă i s-ar adăuga o funcţie de chat nu m-aş mira să se ajungă în scurt timp la turnee şi clanuri de Audiosurf. Deocamdată, marele neajuns e instabilitatea serverului, din cauza căreia am scrâşnit de câteva ori din dinţi pentru că nu mi s-a actualizat scorul.

Muzică pentru urechile mele

Nu vreau să forţez nota declarând că Audiosurf e un vârf de lance indie, dar are două mari avantaje. Unu la mână, preţul e ridicol de mic – 9.99 $ pe Steam, fără TVA – şi primiţi automat şi OST-ul Orange Box (da, da, şi celebra melodie „Still Alive" din Portal). Doi la mână, o paletă foarte largă de oameni îl poate juca, din tot felul de motive. E relaxant, oferă competiţie cruntă maniacilor şi motive de a da alt-tab la lucru. Nu sunt sigur care a fost un chilipir mai mare, Orange Box sau Audiosurf, dar în orice caz amândouă sunt dovada clară că Steam e o unealtă foarte puternică în distribuţia jocurilor de calitate.

■ **Zuluf**



Topul chiparoşilor

alternativa



GUITAR HERO III

Regele neîncoronat al jocurilor muzicale, GH3 garantează ore bune de distracţie şi, dacă aveţi cel puţin un controller şi un amic headbanger, puteţi „concerta" pe micile monitoare, la orice chef, bairam sau congregaţie de roakeri. Nu la fel de vast în posibilităţi muzicale precum Audiosurf, dar orişicât, un repertoriu bine selectat, variat şi dinamic.

**LEVEL IANUARIE 2008*

BUNE:
- accesibilitate pentru gameri de toate speciile
- preţ infim
- competiţie online

RELE:
- server instabil
- highly addictive
- meniuri minimaliste

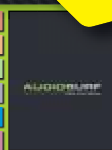
CONCLUZIE:



Un joc pentru toată lumea, la un preţ pentru toată lumea.

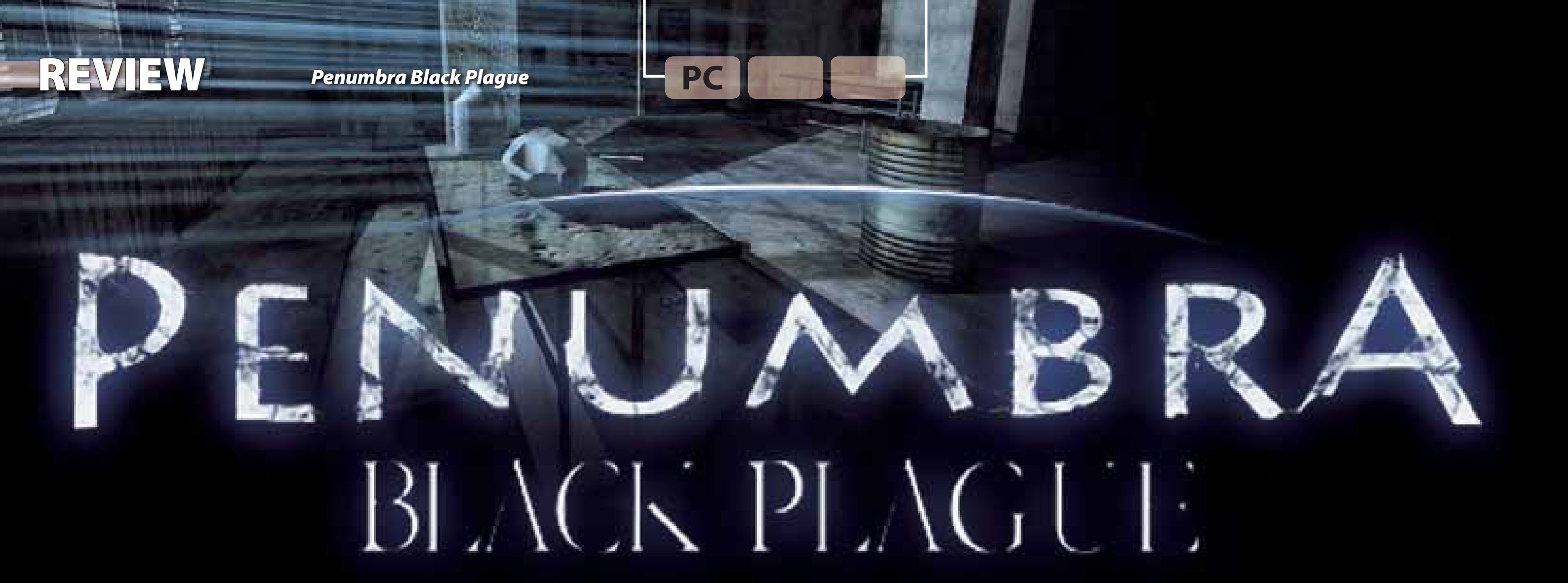
8,8

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	--
IMPRESIE	09



Gen Arcade **Producător** Dylan Fitterer **Distribuitor** Steam
ON-LINE: www.audio-surf.com

CERINŢE MINIME:
Procesor: 1.6 GHz Pentium 4 **Memorie:** 512 MB RAM **Accelerare 3D:** 32 MB



Chiar nu îţi este frică de întuneric?

Frica de întuneric este ceva absolut normal pentru o specie de animale făcute să lenevească în lumina soarelui cu un pahar de Pina Colada în mână. De aceea majoritatea spaimelor noastre primordiale îşi au originea în locuri întunecate, mustind de apă şi de animale hidoase pe care mai mult le simţi decât le vezi. Şi totuşi curiozitatea noastră morbidă ne împinge să călcăm cu grijă peste bunul simţ şi să ne uităm cu ochi mari în gura căscată a hăului gata să ne înghită. Câteodată mai cădem, dar cui îi pasă? Suntem destui. Iar apoi, ăia care se ard merită. De ce nu sunt atenţi? Frictional Games se joacă un pic cu frica noastră de necunoscut şi întuneric şi ne aruncă într-o aventură de zile mari, fără Feţi Frumoşi sau Cosânzene, ci doar cu zmei şi balauri gata să ne înghită cu fulgi cu tot.

Mi-e frică, mi-e frică să mor singurică!

După ce anul trecut am jucat Penumbra: Overture, primul episod din ceea ce trebuia să fie trilogia Penumbra, anul acesta a venit vremea pentru Black Plague al doilea şi ultimul. Da, deşi era programat să aibă trei bucăţi, Penumbra se opreşte la cel de-al doilea episod. Şi este păcat, deoarece jocul este minunat. O adevărată capodoperă a genului, mai ales că producătorii au ţinut seama de doleanţele publicului şi au îmbunătăţit enorm gameplay-ul faţă de primul joc al seriei. Pentru început, au eliminat complet sistemul idiot de luptă atât de caracteristic primului episod. Nu vei mai purta bătălii seculare cu acei câini hidoşi ce patrulau coridoarele minelor. Aceştia au fost eliminaţi cu totul şi au fost înlocuiţi cu nişte fiinţe bipede, ce umblă goale şi cu o lanternă în mână, gata să te tabere la cel mai mic sunet scos de tine. Deşi te poţi apăra/lupta cu aceştia aruncând cu tot felul de obiecte contondente spre ei, nu vei mai putea pune mâna pe rangă să le spargi capul. Oricum, nici nu este necesar acest lucru, deoarece pot fi evitaţi cu uşurinţă, rolul lor fiind mai mult de a contribui la atmosfera absolut morbidă a jocului, decât de a-ţi face cu adevărat probleme, mai ales că întâlnirile cu aceste personaje sunt sporadice.

Farmecul jocului nu stă în lupta inexistentă, ci în puzzle-urile cu care te vei întâlni la tot pasul. Partea fenomenală stă în simplitatea acestor puzzle-uri, nefiind nici pe departe asemănătoare cu restul situaţiilor de genul acesta din celelalte jocuri adventure. Rezolvarea lor nu stă nici pe departe în căutarea pixel cu pixel după indicii preţioase, decodarea unei limbi de mult apuse sau alergarea de nebun dintr-o cameră în alta pentru a vedea ce face mânerul de pe perete. Totul este foarte real şi implicit imersiv




I see dead people!

în acţiunea jocului. Multe dintre aceste puzzle-uri pot crea adevărate probleme unui jucător hardcore al jocului, obişnuit cu miliardele de chiţibuşerii necesare deschiderii unei uşi. Nu se va gândi niciodată că acea uşă poate fi pur şi simplu spartă cu un bolovan aflat în apropiere. Exemplele sunt multiple, dar nu le voi enumera aici, deoarece merită descoperite de fiecare în parte.

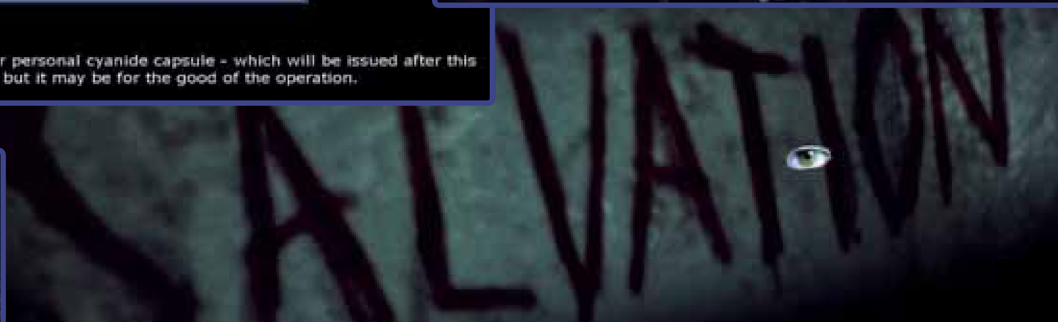
Penumbra, acest 1st person horror adventure game, mai are un avantaj faţă de jocurile clasice adventure. Fiecare acţiune fizică de-a ta trebuie făcută la fel ca în realitate. Adică pentru a deschide o uşă sau un sertar nu este suficient un clic, ci sertarul trebuie tras, iar uşa împinsă. Reacţiunea este direct proporţională cu acţiunea, astfel forţa cu care un sertar este tras va acţiona implicit asupra obiectelor din interior, iar forţa cu care este împinsă o uşă în faţa unui urmăritor îl va face pe acesta să cadă în nas, pierzând astfel secunde preţioase în încercarea de a te prinde pentru tradiţionalul şut în fund din partea casei.

Povestea şi unde este ea

Probabil vă întrebaţi de ce nu aţi aflat încă nimic despre povestea jocului. Pentru că ea este mult prea interesantă încât să-i stric farmecul aici. Singurul lucru pe care îl port oferi este un rezumat al evenimentelor din primul









episod pentru cei care nu l-au jucat. Philip, un tânăr de origine incertă, pleacă în Groenlanda în căutarea tatălui său. Acesta a dispărut fără nicio vorbă cu câţiva ani în urmă, dar îi trimite tam-nesam o scrisoare fiului său prin care îi cere ajutorul, fără a da însă prea multe detalii. Philip ajunge în nişte mine din insula mai sus menţionată, unde intră cu capul înainte în cea mai mare aventură a vieţii sale. Descoperă un institut de cercetări ultra secret şi extraordinar de mare în care nu mai există picior de om, deoarece toţi au dispărut decimaţi de o epidemie ciudată. Apropiindu-se din ce în ce mai mult de un răspuns, la finalul episodului întâi, Philip primeşte un ciocan în cap. Lovitura a fost atât de puternică încât l-a lăsat inconştient timp de un an, până la apariţia celui de-al doilea episod despre care vorbim noi acum.

Deşi jocul nu este ajutat de o grafică de calitate, unele dintre texturi trimiţându-ne în Evul Mediu, acest lucru nu deranjează prea tare. Ba chiar, în unele locuri, lipsa fineţurilor grafice adaugă un spor de veridicitate atmosferei. Pentru că am ajuns la atmosferă, trebuie spus că jocul TREBUIE jucat singur(ă) într-o cameră întunecată. Chiar dacă spui că nu eşti genul de om care să sară de pe scaun când se trânteşte o uşă în spatele tău, vei avea surpriza nemăsurată de a avea palpitaţii din cauza acestui joc. Departe de a fi tipul de joc în care îţi sar monştri în cap din fiecare dulap, atmosfera este atât de bine creată încât te aştepţi ca după fiecare colţ să fie ceva al cărui singur scop este să te lase fără beregată. Însă de fiecare dată răsufli uşurat când scapi. Dar mai urmează un colţ şi rămâi fără baterii în lanternă.

Un alt element care sporeşte farmecul şi tensiunea este sunetul. Urletele, scrâşnetele, mormăielile şi tot felul de hurducăieli te fac să te uiţi permanent peste umăr. Îţi spuneam că întâlnirile cu monştrii sunt rare, însă asta nu înseamnă că eşti singur în lumea subterană şi urâtă. Acest lucru îţi este adus aminte permanent de zgomotele de paşi şi de mormăielile din camerele pe lângă care treci şi în care eviţi să intri de frică.


Tata meu e sus pe schele

Ia-l şi joacă-l!

Dacă nu te joci Penumbra: Black Plague, pierzi un joc deosebit. Un fel de Blair Witch Project lovecraftian, ultima parte a trilogiei din două părţi este într-adevăr un joc bun, care, deşi este cam scurt, te va ţine cu sufletul la gură. Nu-l rata, e păcat.

■ **Koniec**

alternativa


SILENT HILL 4: THE ROOM

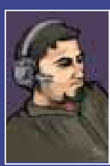
Un clasic al genului, Silent Hill 4 este exact ce-ţi trebuie pentru a pierde nopţile ascuns sub pat. Purtând stigmatul stilului inconfundabil al filmelor de groază japoneze, SH4 îţi va ridica pulsul la fiecare două minute prin atmosfera sa inconfundabilă.

***LEVEL NOIEMBRIE 2004**

BUNE:
- atmosferă de zile mari
- poveste interesantă şi care te ţine în priză

RELE:
- prea scurt
- grafica lasă de dorit

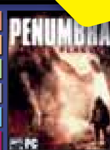
CONCLUZIE:



Unul dintre cele mai interesante jocuri ale genului de până acum, Penumbra m-a ţinut în faţa monitorului cu răsuflarea tăiată. Unul dintre rarele jocuri ce m-au făcut să sar de pe scaun ziua în amiaza mare şi să scuip de trei ori în sân să piară dracul. Faceţi tot posibilul să-l jucaţi deoarece merită tot respectul.

8,6

GRAFICĂ	07
SUNET	09
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	09
IMPRESIE	10



Gen Adventure/Horror **Producător** Frictional Games **Distribuitor** Paradox Interactive
ON-LINE www.penumbrablackplague.com

CERINŢE MINIME:
Procesor PIV 1800 MHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 128 MB



Nostradamus: The Last Prophecy

De când sunt mic, am avut două mari pasiuni. Altele au venit şi au plecat, unele s-au ţinut scai de mine, dar nu s-au ataşat atât de natural şi de aproape ca astea două: astronomia şi jocurile adventure.

Ştii senzaţia aia din şcoală, în momentul în care bănuiai că materia în sine ar fi destul de frumoasă dacă nu ţi-ar fi predată de un profesor extraordinar de plictisitor şi neintuitiv? Dacă n-ar avea modul lălăit de a vorbi, oceane de informaţie gri şi amorfă, niciun fel de sclipire în ton sau logică în abordare? Felul în care căscai şi te lăsai pe spate, aşteptând să se sune ca şi când lumea ar fi pe pauză şi soneria aia de la fix ar apăsa pe play?

E, astronomia e o chestie foarte mişto în sine. Fie că te foloseşti de ea ca să abureşti o domniţă, arătându-i Carul Mare deasupra Făgăraşilor sau îţi place pur şi simplu imensitatea intimidantă a spaţiului, dacă ţi-o prezintă un „lobbyist" priceput, ai mari şanse să te ataşezi de ea. Dar cam ca orice alt domeniu din lumea asta, dacă introducerea îţi e făcută de un comis-voiajor nesigur de idei reciclate şi complet lipsit de charismă, ai să o urăşti.



Licorile moşului



Noaptea-n sat, natură moartă

nostradamus

MICHEL DE NOSTREDAME / (1503-1566)

Farmacist francez al secolului XVI, născut în Saint-Remy-de-Provence. Figură notabilă a Renaşterii în Franţa, ale cărui profeţii în catrene au intrigat entuziaşti din lumea întreagă până în ziua de azi. În partea a doua a vieţii, Nostradamus s-a apropiat de ocultism, relaţionând astrologia cu bucle de evenimente. Susţinea că pentru a prezice viitorul căuta şabloane în trecut şi poziţia aştrilor. Ecaterina de Medici l-a sprijinit şi l-a numit consilier. A murit pe 2 iulie 1566 şi se presupune că i-ar fi zis secretarei sale cu o zi înainte că a doua dimineaţă va fi mort.



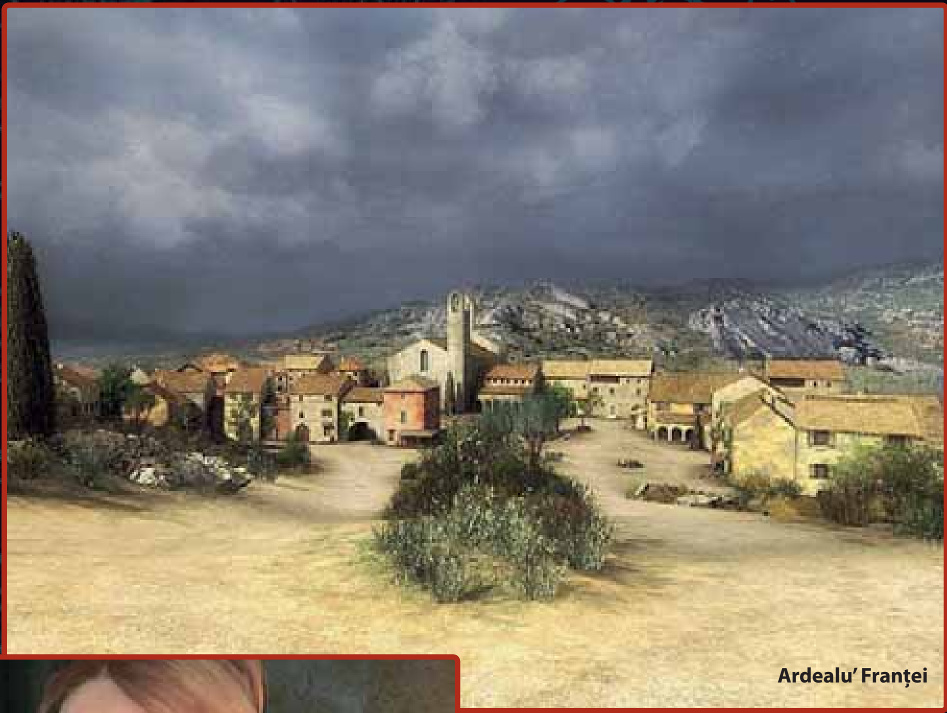
Codul lui Nostradamus, un adventure a la Dan Brown

Nu ştiu cum sunt alţii, dar pentru mine morţii sunt morţi şi, oricât de fascinanţi ar fi fost în viaţă, acum sunt bufet pentru viermi. Se pare însă că restul lumii nu e de acord cu mine, dat fiind entuziasmul cu care se aruncă legiuni de gospodine nesatisfăcute asupra romanelor de mister „revelator" asupra unor personalităţi istorice. Iar Nostradamus e exact varianta interactivă a unui astfel de roman.

Premisa jocului ne poartă înapoi în secolul XVI, mai exact în anul 1566, în primăvara căruia întruchipezi fetiş-



Cu cartea pe genunchi şi profeţia-n suflet



Ardealu' Franţei

cana zglobie a bătrânului profet. Eşti trimisă (?!) la curtea Ecaterinei de Medici, asupra căreia zboară tentative din ce în ce mai intense de asasinat din partea nobilimii locale. O serie de mistere cu miros de Nancy Drew şi un ton prea serios pentru binele jocului te poartă printr-un amalgam de puzzle-uri nu deosebit de intuitive, dar destul de complicate – cu teme de fundal ca astronomia, alchimia şi o formă timpurie a criminologiei.

Vizual, jocul e un deliciu. Designul e unul foarte atmosferic şi veridic şi modelarea curţii regale renascentiste e făcută cu măiestrie şi meticulozitate. Animaţiile şi lip sync-ul în special sunt mediocre însă.



Mădălina

New Age Reinassance Woman

Chiar dacă mi-au plăcut destul de mult The Longest Journey şi Syberia, n-am înţeles niciodată tendinţa asta de a portretiza eroine ca fiind apogeul feminismului contemporan. E OK dacă unele femei, sătule de amestecat prin cratiţe, şi-au ars sutienele şi au cerut drepturi, e normal. Egalitate între sexe, drept de vot, sunt perfect de acord. Însă ce mă deranjează e că am trecut prin cele două jocuri Syberia, The Longest Journey, Still Life şi Nostradamus: The Last Prophecy cu acelaşi personaj. Sigur, arată diferit, le cheamă diferit şi, dacă o femeie independentă, puternică şi cinică e perfect la locul ei în lumea contemporană (sau, în cazul TLJ, în viitor), m-aş fi aşteptat la o cu totul altă abordare în Franţa secolului XVI.

Dar aş putea fi acuzat că sunt cârcotaş şi am prea mari pretenţii. În fond, reflectorul e pus pe poveste şi puzzle-uri. Şi e un pic bizar (deşi, trebuie să recunosc, ingenios) cum Madeleine, protagonista, se deghizează în Cesar, fratele ei, pentru a oferi o perspectivă alternativă asupra poveştii. Una de altfel necesară pentru terminarea ei, dat fiind că lumea reacţionează diferit când vorbeşti cu ei îmbrăcat în băieţandru.

Plictisteaua Nordului

Jocul are câteva similarităţi cu seria Myst şi spin-off-ul Riven. Pentru început, e 1st person. Din cauza calităţii grafice, panning-ul e interesant chiar şi doar pentru clătirea ochilor, dar per total perspectiva asta e ca mâncarea chinezească: fie îţi place, fie nu. Dacă în seria Myst lumea cel puţin bizară mergea oarecum mână în mână cu tot stilul ăsta de joc, în Nostradamus pare puţin mai săracă lumea prin ochii micuţei travestite.

O altă asemănare ar fi natura puzzle-urilor. Combinaţii destul de abstracte de logică şi simbolistică, strecurate cam ca pătrunjelu-n supă în cazul de faţă, sunt „marea provocare". Aproape niciunul nu e inovator şi nici nu sunt cele mai bune variante ale constructţiilor pe care sunt bazate.

Realitate interactivă

Producătorii şi-au permis diverse deviaţii de la istoria general acceptată, iar Ecaterina de Medici e portretizată ca o bunicuţă destul de cool, docilă ca o văcuţă hindusă, iar de gafele pe care i le-ar putea imputa vreun istoric se debarasează lejer, ca fiind zvonuri ticăloase. Mă rog.

Ceea ce mi s-a părut mai dubios am observat abia după terminarea jocului, pe site-ul oficial. Se autorecomandă ca fiind producţia adventure majoră a anului, făcut de o echipă care a contribuit la, şi citez, „cele mai bune jocuri adventure: <<Atlantis>>, <<Versailles>>, <<Egypt>> şi <<The Secrets of DaVinci>>". Nu că s-ar îngrămădi lumea să facă jocuri adventure zilele astea, dar mă întreb ce-ar zice băieţii de la TellTale, de exemplu.

Per total, aş zice că sunt destul de acrit de Nostradamus. Reuşeşte să fie kitsch, având nişte idei şi concepte la origine bune. Nu pentru că aş fi snob, dar pentru că apar oricum puţine adventure-uri în general, iar cultul contemporan al reglazurării istoriei cu picanterii ieftine de telenovelă nu face decât să bată un cui în plus pe un sicriu din care se mai aude un oftat din când în când. Oh well, aştept să se reinventeze o decodificare excentrică a operelor lui Oscar Wilde, în care să salvez lumea de terorişti irlandezi.

■ **Zuluf**

alternativa



SINKING ISLAND

Benoit Sokal, care ne-a adus Amerzone şi Syberia, conturează misterul unei crime pe o insulă care se scufundă. Intri în pielea lui Jack Norm, un detectiv particular care investighează crima unui miliardar, în primul adventure dintr-o posibilă trilogie. Art Deco, o grafică sublimă şi puzzle-uri decente, Sinking Island e o alternativă mult preferabilă lui Nostradamus, iar cursa împotriva timpului îi conferă şi un factor de rejucabilitate interesant.

**LEVEL MARTIE 2008*

BUNE:
- grafică atmosferică
- atenţie la detalii
- idei bune

RELE:
- animaţii şi lip sync mediocre
- poveste subţire
- puzzle-uri nu foarte inspirate

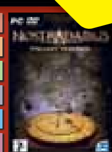
CONCLUZIE:



Dacă stilul adventure ar fi un autobuz, Nostradamus ar sta în picioare.

6,6

GRAFICĂ	09
SUNET	06
GAMEPLAY	06
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	05
IMPRESIE	07



Gen: Adventure **Producător:** Kheops Studios **Distribuitor:** Kheops Studios
On-line: www.nostradamus-thegame.com

CERINŢE MINIME:
Procesor: Pentium III 800 MHZ **Memorie:** 256 MB RAM **Accelerare 3D:** 64 MB

The Golden Compass

După ce Harry Potter a impresionat o lume întreagă, reuşind să consacre un autor încă în viață în topul celor mai citiți şi mai cumpărați scriitori, Philip Pullman încearcă şi el să culeagă un pic din laurii aşezați pe fruntea lătăreață ce aparține lui J.K. Rowling. Poveştile în care personaje principale sunt nişte copii fâşneți sunt de mare succes, iar cei care se apucă să valorifice acest filon fac mulți mulți bani. Dar atâta timp cât totul este făcut pentru copii, cui îi pasă că unii fac mulți mulți bani. De remarcat că studiile de piață făcute până acum despre ceea ce se cumpără într-o familie au mare dreptate. Adică părerea copiilor ajunge să conteze cel mai mult, deşi ei nu aduc niciun ban în casă. Nu vreau să spun că deciziile care se iau într-o casă de oameni normali sunt ale celui care aduce cei mai mulți bani, departe de mine acest gând. Ceea ce vreau să spun este că dacă vom da unui produs o formă atractivă pentru un copil, acel lucru va fi cumpărat chiar dacă nu are niciun fel de utilitate. Fă reclamă la un spray de țânțari al cărui capac poate fi folosit ca ceşcuță de ceai pentru mezina familiei şi îl vei vinde şi la Polul Nord. Influența copiilor la achiziționarea unui produs este recunoscută pretutindeni şi nimeni nu se dă la o parte de la a mai face un ban profitând de acest lucru. Să luăm ca exemplu filmul după care a fost făcut jocul de față. Părerea universală este că nu are nici cap, nici coadă, că te aruncă într-un univers despre care nu ştii nimic şi nici nu ți se explică nimic, dar lumea ridică din umeri şi este fericită că luminițele şi animalele care vorbesc îi fac pe copii să zâmbească. Astfel, vedem într-o producție de doi lei nume ca Nicole Kidman, Daniel Craig sau Ian McKellen. Nimeni nu îşi va aduce aminte de ei în urma acestui film, dar ei sunt mulțumiți că şi-au mai scos un ban negru pentru o bătrânețe albă.

Vrăjitoare şi gipsani

Nu pot spune că povestea din cărțile lui Pullman este una lipsită de o consistență şi o valoare reală deoarece nu le-am citit, însă cea prezentată în film şi în joc are nişte găuri mari de tot. Nu sunt de genul în care imaginația ta poate completa după cum crede de cuviință, ci de genul care te lasă cu ochii în soare. Partea tristă este că acest lucru nu te indignează, ci te face să ridici din umeri şi să treci mai departe pentru că nu contează chiar aşa de mult.

Dar să o luăm cu începutul şi să vă povestesc un pic de Lyra Belacqua. O fetiță crescută la Oxford, pe coridoarele colegiului Jordan, caută cu disperare aventură pentru a nu mai simți că este ignorată total de unchiul său, singura sa rudă în viață, plecat tot timpul în cercetarea unor locuri misterioase. Şi aşa, ca orice copil normal, începe să se cațere pe toate acoperişurile din jur şi scuipă sâmburi de semințe în capul celor care trec pe sub geam. Lyra este însoțită pretutindeni de o mică nevăstuică ce se transformă în funcție de caz într-o pisică, păsărică sau un leneş. Nu un leneş ca mine şi ca tine, ci în animalul ăla numit leneş care, folosit ca un bici, o transformă pe mica fetiță într-un Indiana Jones neînfricat. Aici, jocul primeşte un mare pumn în gură din partea mea. Şi a tuturor celor care nu au văzut filmul sau l-au văzut doar după ce s-au apucat de joc. Habar n-ai cine este acest animal şi ce rol are el în tot balamucul ăsta. Haide să facem un pic de lumină şi să spunem că în lumea în care trăieşte Lyara Belacqua, oamenii nu sunt atât de norocoşi încât să îşi poată purta sufletele în propriul corp, ci în nişte demoni ce se manifestă într-o formă fizică. Astfel, fiecare locuitor









al acestui univers paralel este însoțit de un animal care la maturitate capătă forma cea mai potrivită cu caracterul stăpânului său. De aceea, Pan, demonul Lyrei, își mai schimbă forma, deoarece fetița încă nu știe dacă este rapace ca o nevăstuică, leneșă ca un leneș, liberă ca o pasăre sau parșivă ca o pisică. Și acum că am lămurit un pic problema acestor demoni, sau daemoni pe limba lor, să trecem mai departe.

La un moment dat, în imagine intră și așa-numiții gobleri, niște indivizi răi care fură copii pentru diferite experimente necunoscute. Roger, cel mai bun prieten al Lyrei, este răpit la rândul său, iar Lyra face din asta un mare tam-tam. Apare și Lord Asriel, unchiul fetiței, care, după o mică pauză la colegiul Jordan, pleacă într-o nouă escapadă în Nordul Sălbatic, cel populat de urși polari vorbitori, cei mai mari luptători ai acestui univers. Pentru a mai scurta un pic din poveste, Lyra cade pe mâna lui Marissa Coulter (jucată de Nicole Kidman în film), care nu este altcineva decât șefa goblerilor. Lyra scapă, se împrietenește cu niște gipsani (nu țigani, dar pe aproape) și îl angajează ca bodyguard pe prințul renegat al urșilor polari. Colac peste pupăză, Lyra nu este doar un copil normal cu foarte multă energie, ci și fata din profețiile vrăjitoarelor, cea care poate citi ultimul alethiometer și salva întreaga lume. Acest alethiometer este o busolă cu semne aproximativ tarotice care, întrebată ce trebuie, răspunde ce trebuie. Cam atât.

Jump and run

Întregul joc este o căutare de cai verzi pe pereți, Lyra sărind pe și peste tot felul de cutii pentru a culege tot felul de obiecte inutile, dar care sunt foarte frumos colorate. Cu un sistem de control al camerei absolut inexistent și în care mouse-ul este folosit doar pentru cele două butoane ale sale și nicidecum pentru a te putea orienta un pic în lumea asta ciudată, jocul este criminal pentru o minte sănătoasă. Un pic de provocare intervine totuși în momentele în care trebuie să convingi pe cineva că spui adevărul chiar dacă minți. Prin niște mini jocuri de îndemânare – prinde aluna, sparge-i coaja – trebuie să îți convingi interlocutorul că ești ceea ce nu ești. Totuși te plictisești repede de aceste jocuļețe deoarece sunt repetitive și ușoare.



În momentele în care îl controlezi pe Fram, acțiunea devine un pic mai alertă. Te apuci să spargi capete și să halești oameni și toate astea fără pic de milă. Ursul este lipsit de compasiune și trăiește pentru luptă așa cum noi trăim pentru a respira. Acestea nu sunt cuvintele mele, ci ale lui. Și așa te arunci în mijlocul dușmanilor și te apuci să dai în stânga și în dreaptă cu ochii închiși. Iar după ce îi deschizi îți dai seama că ai câștigat și doar tu mai ești în picioare. Dar nici dezmembrarea inamicilor nu ar trebui să te impresioneze în acest joc, deoarece totul este făcut politically correct și nu sare sânge, nu vezi mațe și nu poți apoi roade la un femur liniștit. Păi nici nu avea cum, gândindu-te că ursul este de fapt Gandalf.

Și nu e tot

Ba e tot. Jocul se termină la un moment dat, însă sigur este faptul că nu este ultimul. Filmul se pare că va fi o trilogie, așa că nu se poate ca Sega să-și piardă rândul la muls, renunțând la a produce și jocuri sechele. Sau sequel-uri? Cum le zice?

■ **Koniec**

alternativa



HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX

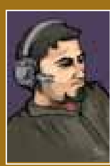
Dacă vrei să controlezi destinul lumii prin magie și să faci acest lucru prin intermediul unor copii neprihăniți, joacă Harry Potter and the Order of the Phoenix. O alternativă mai mult decât viabilă pentru Lyra Belacqua, Harry poate fi cel care va își va băga bagheta unde trebuie pentru a vă readuce zâmbetul pe buze.

**LEVEL SEPTEMBRIE 2007*

BUNE:
- nu creează dependență
- te poți lăsa oricând de el
- te face să râzi pe sub mustață

RELE:
- grafică de doi lei
- poveste de doi lei
- realizare de doi lei

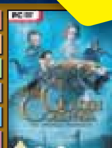
CONCLUZIE:



Nu știu dacă mulți dintre voi știu gluma cu atentatul de la noi în care au fost implicați un țăran, un bloc de patru etaje și un deltaplan, dar concluzia din acel banc se potrivește de minune: Film de rahat, joc de rahat! De acum încolo o să fac pe dracu-n patru să evit jocurile făcute după filme, deoarece 99% sunt vai steaua lor. Vezi ultimul exemplu concret, Transformers. Și contra exemplu, Spiderman.

2,6

GRAFICĂ	04
SUNET	04
GAMEPLAY	02
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	01
IMPRESIE	02



Gen Arcade/Adventure **Producător** Shiny Entertainment **Distribuitor** Sega **Ofertant** TNT Games, Tel.021-3301719 **ON-LINE** www.sega.com/gamesite/goldencompass

CERINȚE MINIME:
Procesor: PIV 2GHz **Memorie:** 512 RAM **Accelerare 3D:** Nvidia GeForce 7800/ATI Radeon 1800

Virtua Fighter 5™

Dă cu brandul pân' la ziuă



Una dintre primele mele experiențe cu jocurile pe calculator a fost cea în care mă cafteam în draci cu un vecin în Mortal Kombat. Era acum muuuultă vreme, însă mai țin minte fantasticele mişcări ale lui Scorpion, gheața lui Sub Zero sau ochelarii de soare ai lui Johnny Cage. Poate îmi spuneți că toate mi-au rămas în cap de fapt în urma jocurilor de după. Dar nu, greşiți. Niciunul dintre ele nu m-a impresionat mai mult ca primul joc al seriei. Să nu credeți că nu le-am jucat şi pe următoarele. Nici pe departe. Ba chiar țin minte că, înainte de a pleca la bere pe vremuri, ne întâlneam la Mitza acasă, unde trăgeam nişte cafteli în MK2 de uitam şi de bere şi de fetele care ne aşteptau în Groapă sau Britt. Cu Virtua Fighter nu am prea avut mari tangențe având în vedere relativa exclusivitate pentru consolele Sega ale vremii, dar tot demult de tot, undeva lângă liceul Meşotă, plasat foarte aproape de chioşcul unde se vindeau țigări la bucată şi suc la dozator, era Da Gaming Heaven. Acolo, nea' Gabi (fost instructor de înot) a zămislit un locaş de pierzanie destinat celor care nu erau pasionați de matematică şi care puteau renunța la o pungă de pufuleți pentru o oră de cafteală virtuală. Şi iată cum Virtua Fighter, apărut brusc pe firmament, se bătea în draci cu competitorul său direct, Tekken, şi încerca să detroneze legendarul MK. Aşa am ajuns să nu mai consider Mortal Kombat singurul joc cu bătaie ce îmi merită nețărmurita admirație. Au trecut deja 14 ani de atunci, dar ce am învățat în sala aceea de jocuri mi-a rămas în cap mai bine decât multe din prostiile învățate la şcoală.

Akira Yuki



Cel mai cunoscut jucător al seriei Virtua Fighter, Akira poate fi numit mascota acestui joc. Stilul său de luptă este Bajiquan, o artă marțială străveche originară din China şi care a ajuns în Japonia sub numele de Hakkyoku-ken. Un perfecționist declarat, Akira caută constant adversari pe potriva sa pentru a putea deveni şi mai bun. Ca temă de casă, vă invit să căutați asemănarea cu un personaj din Street Fighter.

Dă cu ei de pământ!

Deşi este unul dintre cele mai bune jocuri de acest gen de pe piață, Virtua Fighter nu a reuşit niciodată să surclaseze seria Tekken, competitorul său di-



rect. Deşi VF se bucură de un succes nebun în Japonia şi în general pe piaţa asiatică, în restul lumii nu este chiar aşa de popular. Multă lume dă vina pe sistemul destul de greoi de control al personajului. De ce? Pentru că seria Virtua Fighter nu este în niciun caz destinată unor novici în arta caftului virtual. Cei care îşi încep experienţa Virtua Fighter direct cu cea de-a cincea parte a seriei o să se lovească de dificultatea de a executa combinaţii de lovituri spectaculoase. Deşi fiecare luptător în parte are zeci de lovituri diferite, pentru un neavenit ele sunt doar un vis ud. Se va rezuma doar la cele trei sau patru serii de lovituri ce ies prin combinarea a cel mult trei taste.

Dojo-ul totuşi permite dezvoltarea talentului de caftangiu. Oricine poate intra în Dojo, unde va exersa pe un manechin fiecare lovitură în parte. Pe ecran apare succesiunea de butoane ce trebuie apăsate pentru a avea rezultatul scontat. Deşi primele dintre lovituri vor ieşi din prima, pentru cele mai complicate şi cu adevărat spectaculoase vei trece printr-un adevărat tur de forţă pentru a le realiza. Un punct în minus este faptul că nu ai o tastă care odată apăsată să îţi poată măcar arăta modul în care combo-ul este realizat.

Odată ce treci însă peste neajunsul neştiinţei şi înveţi măcar un pic din ceea ce luptătorul favorit poate să facă, ajungi la adevărata distracţie. Bătaia propriu-zisă. VF5 nu este destinat jocului în single player, dar are un suport destul de bun şi pentru cei fără prieteni. Modul Arcade te aruncă într-o lume plină de competiţii, în urma cărora câştigi titluri şi diferite obiecte. Aceste chestii câştigate în urma caftului îţi vor permite personalizarea jucătorului în miliarde de feluri. Patru tipuri de costumaţii pentru fiecare jucător şi milioane de accesorii prin care se poate modifica felul în care arată. Partea nasoală este că jocul nu beneficiază de suport de multiplayer online. Astfel nu te vei putea da mare cu titlul obţinut de tine în urma celor o mie de lupte câştigate consecutiv sau cu noul tău look a la Village People. Speriat probabil de latenţa mare pe care jocul ar fi avut-o în jocul online, Sega a decis ca el să poată fi jucat în multiplayer doar pe aceeaşi consolă.

Bătăuşi de cartier şi fetiţe de bani gata

Eterna problemă a jocurilor cu cafteală a fost dezechilibrul între personajele participante la bătaie. De obicei, doi sau trei dintre luptători se bucurau de nişte avantaje ce-i făceau invincibili în faţa celorlalţi, indiferent de cât de bine sunt jucaţi. Astfel intervenea factorul numit frustrare şi avea ca rezultat invocarea multor sfinţi şi cristoşi în diferite ipostaze deşănţate. De data aceasta, VF5 a reuşit să facă imposibilul şi să egalizeze cumva forţa fiecărui luptător astfel încât dacă skill-ul jucătorilor se situează la egalitate, fiecare dintre ei să aibă o şansă reală de câştig.

Şi că vorbeam despre luptători, ca de obicei aceştia vin din diferite medii sociale şi fiecare dintre ei are o poveste în spate. Se va comite fratricid, se va vărsa sânge de om bătrân şi alcool dublu rafinat. Sexul frumos va fi aruncat în acelaşi ring cu sexul urât şi va avea o şansă de a demonstra că femeia bate bărbatul chiar la diferenţe mari de gabarit.



HD-ul, mânca-l-ar tata...

Toate aceste cafturi virtuale au loc într-un mediu HD foarte bine realizat. Locaţiile sunt foarte variate şi deşi nu sunt făcute să pară reale, sunt foarte convingătoare. Dacă ai deja o consolă PS3 şi te gândeşti să cumperi VF5, nu te vei bucura de întregul farmec al jocului dacă nu te vei juca şi pe un monitor ce suportă HD. Aşa că dă repede fuga până la cel mai apropiat magazin de electronice şi cumpără şi un televizor HD. Ştiu că sună un pic cam pretenţios, dar investiţia merită.

■ **Koniec**



alternativa



DEAD OR ALIVE 4

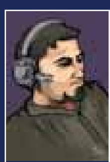
Un pic mai spectaculos decât Virtua Fighter 5, Dead or Alive 4 poate fi alternativa potrivită pentru jucătorul ocazional. Mai uşor de manevrat şi cu ringuri de bătaie mai neconvenţionale decât cele din VF5, DOA4 agaţă prin simplitatea şi agresivitatea mişcărilor.

**LEVEL FEBRUARIE 2007*

BUNE:
- arată extraordinar pe HD
- plin de satisfacţii pentru jucătorul înrăit
- permite personalizarea la maximum a jucătorului preferat

RELE:
- nu are multiplayer online
- greu de învăţat de către utilizatorul obişnuit
- AI slăbuţ

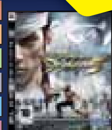
CONCLUZIE:



Este un joc excelent pentru cei familiarizaţi cu seria Virtua Fighter. Deşi lasă mult de dorit prin multi-player-ul de doi lei, totuşi rămâne o variantă viabilă pentru cei cu mulţi copii sau prieteni maniaci. Un pic cam greu de învăţat pentru un începător, totuşi va da mari satisfacţii când degetele încep să meargă singure pe controller.

7,8

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	04
STORYLINE	--
IMPRESIE	09



Producător SegaAM2 **Distribuitor** Sega **Ofertant** TNT Games Tel. 021-330 17 19
Consolă PS3 oferită de TNT Games

Super Paper Mario



2D, 3D, 2D, 3D...

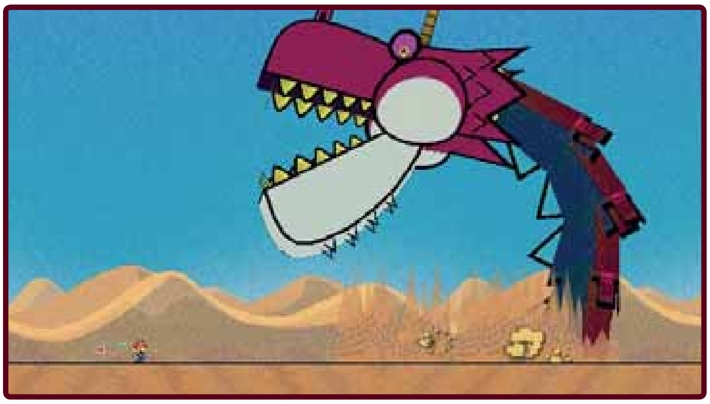
Cu o istorie mai mult decât impresionantă, seria jocurilor Mario de pe Nintendo a înnebunit milioane de copii ani de-a rândul. Prima sa apariţie a fost în 1981, când Shigeru Miyamoto a lansat pentru Nintendo jocul Donkey Kong. Povestea era relativ simplă şi se învârtea în jurul unui tâmplar care trebuia să îşi salveze logodnica din labele unei maimuţe idioate. Iniţial numit Jumpman, iar apoi botezat Mario pentru o ancorare mai bună în realitate, eroul nostru devine alături de Donkey Kong unul dintre cele mai cunoscute personaje din jocurile electronice. După succesul fantastic înregistrat de Donkey Kong, Mario primeşte propria sa serie de jocuri care să-i ducă numele mai departe. Alături de fratele său Luigi, Mario a apărut în mai bine de două sute de jocuri până în momentul de faţă, fiind unul dintre cele mai prolifice











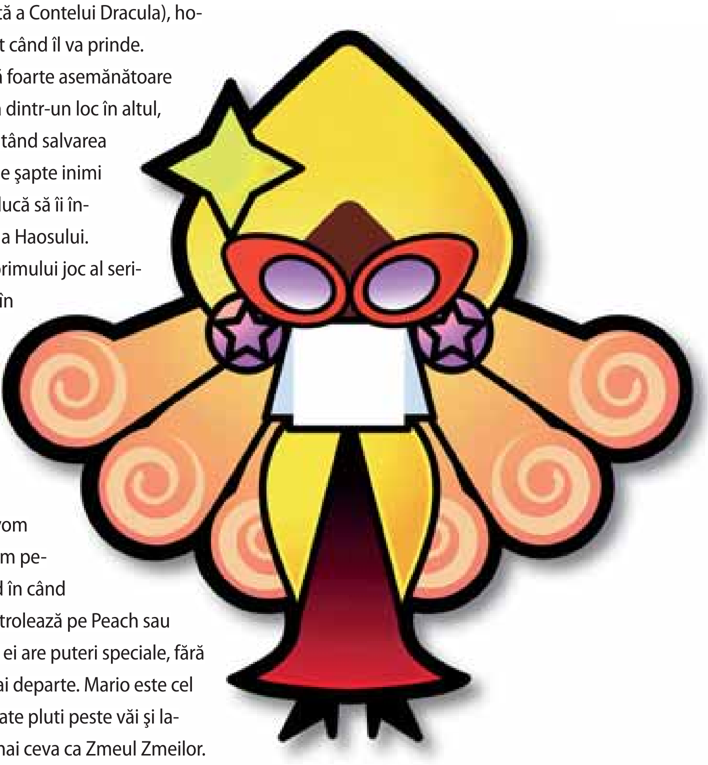


personaje ale lumii jocurilor de console şi de pe calculator. După ce a trecut printr-o gamă foarte largă de stiluri de joc, cei de la Nintendo au realizat că lui Mario îi stă cel mai bine tot în rolul de salvator de dudui în pericol, în stilul clasic specific consolelor.

În 2001 se lansează primul joc al seriei Paper Mario, ale cărui elemente specifice erau personajele şi decorurile 2D. Nu vă gândiţi că acel lucru s-a întâmplat deoarece 3D-ul era la începuturi, ci pentru a crea o lume şi nişte eroi speciali, care devin pur şi simplu nişte foi de hârtie invizibile din profil în momentul în care se întorc. Ryota Kawade şi Kensuke Tanabe, geniile din spatele lui Super Paper Mario, au avut fenomenala idee de a transforma totuşi 2D-ul în 3D, printr-un sequel de zile mari, folosind un tertip genial, care nu numai că permite o nouă experienţă grafică, ci şi modifică radical modul de joc.

Dimensiunile, bată-le să le bată

Regele Bowser, inamicul etern al italianului mustăcios, iar o gafează şi o răpeşte pe prinţesa Peach. Mario şi Luigi pleacă în goană către castelul regelui belicos, unde ajung exact la timp să vadă cum Bowser încearcă să se căsătorească cu prinţesa în faţa unei şlehte întregi de supuşi. Petrecerea este însă stricată de apariţia inoportună a unui personaj nou, Contele Bleck. Acesta este mesagerul anihilării absolute şi, bazându-se pe o profeţie antică, îi înlesneşte lui Bowser căsătoria cu prinţesa. Dark Prognosticus, un pergament antic, ne povesteşte cum, în cazul consumării căsătoriei dintre cei doi, va fi dezlănţuită asupra lumii o putere distructivă numită Inima Haosului. Cum acest lucru nu intră nicicum pe lista de lucruri bune a lui Mario, acesta pleacă supărat după Contele Bleck (o caricatură elegantă şi manierată a Contelui Dracula), hotărât să îl căpăcească rău de tot când îl va prinde.





Ajutat de o mică creatură foarte asemănătoare cu o zână, Mario începe să sară dintr-un loc în altul, dintr-o dimensiune în alta, căutând salvarea lumii. Această salvare stă în cele şapte inimi bătânde pe care trebuie să le ducă să îi înmoaie oasele sus-numitei Inima Haosului. Păstrând elementele RPG ale primului joc al seriei, punctajul obţinut de Mario în urma diferitelor năzdrăvănii pe care le face se transformă în experienţă, cu care Musteţea îşi va putea creşte puterea de atac şi/sau punctele de viaţă. Deşi mare parte din aventurile prin care vom trece pe parcursul jocului le vom petrece alături de Mario, din când în când vom fi puşi şi la cârma ce-i controlează pe Peach sau chiar pe Bowser. Fiecare dintre ei are puteri speciale, fără de care nu vom putea trece mai departe. Mario este cel care sare cel mai sus, Peach poate pluti peste văi şi lacuri, iar Bowser scuipă flăcări mai ceva ca Zmeul Zmeilor.

Şi totuşi, nu am vorbit despre principala putere a lui Mario, cea care a transformat jocul într-o capodoperă şi a mai adăugat o dimensiune lumii în care totul se desfăşoară. Mario poate trece din 2D în 3D când i se pare că a văzut ceva cu coada ochiului sau dacă pur şi simplu s-a blocat undeva. Şi atunci să te ţii. Ceea ce în 2D părea un zid inexpugnabil, în 3D este doar un stâlp ce poate fi ocolit cu nepăsare. În spatele unui tufiş poate apărea o uşă către o altă dimensiune şi poţi găsi un indiciu către una din inimile salvatoare. Această schimbare din 2D în 3D şi viceversa ţine jucătorul tot timpul pe vârfuri, deoarece niciodată nu ştii când trebuie să te întorci pe unde ai venit sau dacă nu cumva ai uitat ceva foarte important. Introducerea celei de-a treia dimensiuni modifică drastic modul clasic de abordare al acestui tip de joc şi o face numai în bine. Totuşi, are şi un neajuns. De fiecare dată când Mario intră în 3D, viaţa sa începe să scadă simţitor. Aşa că trebuie să ne mişcăm foarte repede dacă nu vrem să ne luăm adio de la pământul nostru umblător.

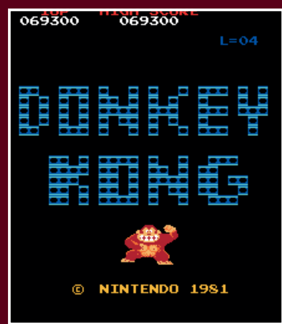
Printre toate aceste cuvinte de laudă nu se putea să nu se strecoare şi câteva înjurături. Dialogurile devin exasperante. Volumul de logoree pe pixel pătrat întrece orice aşteptare şi sunt momente în care tot ce ai vrea să faci este să dai cu aparatul de ras după Mario şi să îi bagi controllerul în fund. Bineînţeles, ai şi posibilitatea de a trece repede peste aceste dialoguri, dar nu o faci pentru că îţi este frică să nu sari peste un element important de storyline sau de quest. Lipsa vocilor este un alt factor care mai scade un pic din impresia asupra sunetului în general, dialogurile fiind în bulă de text, însoţite de un ţăcănit continuu de maşină de scris.

Mario pentru toată lumea

Un nou motiv pentru a achiziţiona un Wii, Super Paper Mario nu ar trebui să lipsească din colecţia oricărui jucător care se respectă. Aşa că strânge un pic băierile pungii până pui deoparte zece milioane şi nu mai pierde vremea prin net cafe-uri. Fă un pic de mişcare cu un Wiiii.

■ **Koniec**

alternativa



DONKEY KONG ORIGINALUL

Deşi este greu de pus mâna pe el şi talentele tale de emulare vor fi puse la încercare, Donkey Kong cel din 1981 te va face să zâmbeşti cu gura până la urechi. Pentru că ce e mai frumos decât să te baţi pentru banane şi pentru o femeie frumoasă?

BUNE:
- amuzant
- oferă o nouă dimensiune asupra gameplay-ului de valoare
- te baţi să salvezi lumea!

RELE:
- dialoguri prea-prea-prea lungi
- grafică prea simplistă şi cu unele probleme în partea de 3D

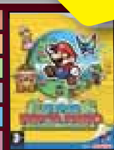
CONCLUZIE:



Un joc care clar nu este destinat doar nostalgicilor, Super Paper Mario îţi oferă peste 20 de ore de gameplay în care acţiunea curge şi nu se mai opreşte. Umorul de foarte bună calitate şi ironia subtilă nu sunt umbrite decât de volumul de text impresionant.

8,2

GRAFICĂ	07
SUNET	07
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	09
IMPRESIE	09



Gen Platform RPG **Producător** Intelligent Systems **Distribuitor** Nintendo **Ofertant** TNT Games Tel. 021 - 330 17 19 **ON-LINE** wii.nintendo.com/site/spm **Consolă Nintendo Wii oferită de TNT Games**


METROID
PRIME 3
CORRUPTION

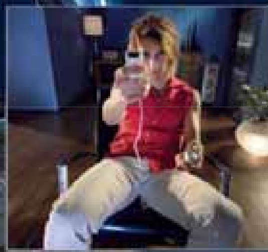














În 2006, Samus Aran a împlinit 20 de ani în câmpul muncii. În timp ce alții ar fi ieșit de mult la pensie sau ar fi fost concediați din lipsă de fonduri, spre fericirea milioanelor de admiratori, don'șoara Samus a ținut cu dinții de sujbulița ei și nu a capitulat în fața invaziei de imigranți 'eftini și next-gen. În vara lui 2007, pre când gamerul saliva de zor în fața shooter-elor fotorealiste de 'j de giga (and rising... cum pana mea să nu poți înghesui un joc pe un Blu-ray), ambițioasa, dar corrupta Samus Aran presta servicii pentru preacinstitul Wii. Cu fruntea sus și fără pic de rușine pentru look-ul ei oarecum învechit (în comparație cu tinereii ferchezuiți ce-și fac veacul pe PS3 sau X360). All hail Samus!

Phazonazoster

Dualitatea lumină-întuneric, bine-rău, galben-negru, flintă-bong, jetpack-talpă și așa mai departe, s-a strecurat în seria Metroid începând cu Echoes. În Echoes, Samus făcea de zor naveta între două lumi. Nu intru în detalii, găsiți un review într-un număr mai vechi. Corruption, după cum sugerează și numele, împinge lucrurile puțin mai departe.



La șase luni după evenimentele din Echoes (al doilea joc din trilogie), un puternic agent mutagen (Phazon) corupe planetă după planetă „mulțumită" unor răspândaci intergalactici denumiți pompos Leviathani. În urma unor evenimente nefericite, Samus reușește să contracteze o gripă și nițel Phazon. Trist. Însă, Federația Galactică, mărinimoasă ca de obicei, îi sare în ajutor cu... *drum rolls* „The Phazon Enhancement Device. Mark Sieben", un gadget șmecher care-i va permite lui Samus să mânuiască Puterea... rea... rea... Phazonului... lui... lui. În termeni de gameplay, de câte ori simțim nevoia să apelăm la puterile phazonului, vom putea comuta în Hyper Mode (o versiune mai cătrănită a costumului de un galben optimist) și vom căpăta o serie de abilități noi. Și potente. Înarmată cu puterea phazonului, Samus va țopăi din planetă în planetă în căutarea nelegiuitului care a dezlănțuit Apocalipsa Stelară.

WSAD Reloaded

Până la Metroid Prime The First n-am întâlnit shooter de consolă care să-mi scoată WSAD-ul din cap. Controller-ul de GameCube este Dumnezeu, iar Metroid Prime este profetul Său. Cei de la Retro Studios se lăudau că Metroid Prime 3 va exploata la sânge posibilitățile oferite de controller-ul cel șmecher al Wii-ului. La rândul lor, omușorii de la LEVEL simțiseră pe pielea lor ce înseamnă să joci un shooter cu (Red Steel, Airborne etc) wiimote-ul și nu pot spune că s-au declarat prea încântați. Urmărindu-l pe Kimo cum se chinuia ca ultimul salahor să lichideze nazistul în Medal of Honor Airborne (versiunea de Wii, of course), m-am așteptat la ceva asemănător și în Corruption. Nimic mai fals. La capitolul „control", Corruption reușește să-și depășească predecesorii. O să vă ia puțin timp să vă obișnuiți. Cu Wiimote-ul țintim și întoarcem personajul, iar strafe-ul și deplasarea înainte și înapoi sunt lăsate în grija stick-ului de pe nunchuck. Durează puțin cam multișor să te întorci la 180 de grade, dar nu mai mult decât i-ar lua unui animăluț local să vă sară în spinare și să vă căsăpească. După ce o să vă obișnuiți, nici că o să vă mai pese prea tare.

Fuga, fuga prin porumb...

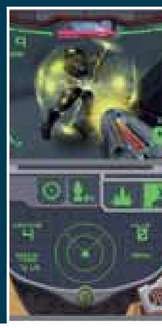
Amatorii de senzații tari le vor primi cu vârf și îndesat. Pe lângă cârcâiecii obișnuiți, care încearcă și ei (dar nu prea reușesc) să ne pună bețe în roate, în Corruption își fac veacul unii dintre cei mai dovediți „boși" din istoria jocurilor video. Luptele sunt foarte cinematice, iar unele dintre ele mi-au adus vag aminte de „Shadow of the Collossus". Pe alocuri, când nu vânați fauna locală și nu scanați îndârjiți fiecare firicel de iarbă din peisaj, Corruption se transformă într-un platformer sadea. Câteva unelte noi (a se citi „upgrade-uri"), sporesc înzecit plăcerea platforming-ului. Pentru a nu vă strica plăcerea descoperirii (pentru că nu vă meritați Wii-ul dacă nu adoptați Corruption-ul), o să vă spun doar despre Grapple Lasso, o șmecherie hi-tech cu aceleași aplicații ca și gârbaciul lui Indy. Accentul pus pe explorare este asul din mâneca fiecărui joc Metroid. Nici Corruption nu duce lipsă de așa ceva. Harta a fost făcută mai user friendly, au apărut câteva feature-uri care ne fac backtracking-ul mai ușor de suportat. În rest, lucrurile au cam rămas cum le știam și în Echoes. Corruption este un Paganelfest, susținut de un design de nivel absolut genial. Jos pălăria.

Garsoane! O cinzeacă de fazon la masa cinci!

Fără drept de apel, Corruption este finalul perfect al unei trilogii perfecte. Cei de la Retro Studios au exploatat la maximum potențialul Wii-ului și în final au reușit să ne ofere o bijuterie de joc pe care orice posesor de Wii n-ar trebui să-l rateze. Bravo!!!

■ **cioLAN**

alternativa



METROID PRIME HUNTERS

Presupunând că vreți să plecați de acasă, dar nu vă puteți dezlipi de nurlia Samus, am soluția perfectă: Metroid Prime Hunters, trimisul metroizilor pe DS. Arată cât se poate de bine pentru un joc de DS și este unul dintre cele mai bune jocuri pe care l-a adăpostit handheld-ul celor de la Nintendo. Îl recomand oricărui fan al seriei și, deopotrivă, oricărui începător. Iar dacă vreți să vă uimiți prietenii cu măiestria voastră într-ale shooter-elor „portabile", Hunters are și multiplayer.

**LEVEL AUGUST 2007*

BUNE:
- grafică
- platforming+shooting+exploring = LOVE!!!
- level design genial
- Samus Aran

RELE:
- lipsa unui mod multiplayer

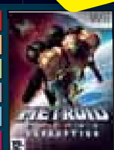
CONCLUZIE:



Nu pot spune decât că Retro a făcut-o din nou. Corruption este cel mai arătos și cel mai deștept membru al familiei. Și unul dintre cele mai bune jocuri pentru Wii. Nu vă meritați consola dacă nu-l jucați măcar câteva minute.

9,4

GRAFICĂ	10
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	09
IMPRESIE	10



Gen Action/Adventure **Producător** Retro Studios **Distribuitor** Nintendo **Ofertant** TNT Games Tel. 021- 330 17 19 **Consolă Nintendo Wii oferită de TNT Games**

Trauma Centre: Second Opinion

Visul unei generații

Nu știu câți dintre voi au prins și își mai amintesc de „minunata" epocă în care România se pregătea să scoată medici pe bandă rulantă. Nici nu terminai bine grădinița și părinții te și puneau să înveți pe de rost Jurământul lui Hipocrate și îți promiteau că după vreo 25 de ani de trudă, adică în zilele noastre, you'll rule. Vremurile țin să contrazică vechea generație de părinți vizionari sau cel puțin să vină cu P.S.-ul „nu în România". Acum „medicina" este deschisă pentru toată lumea și Nintendo Wii dovedește încă o dată că este platforma ideală pentru producătorii cu imaginație bogată.

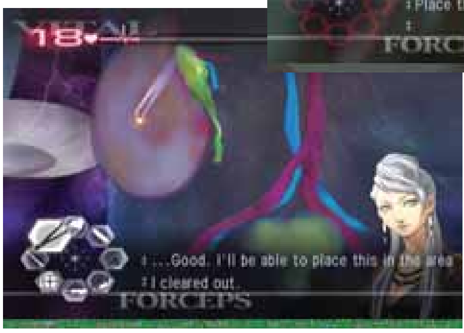


Pacienți de telenovelă

Pentru cei pasionați de bisturiu, trebuie spus că acest joc este al doilea din serie, primul, Trauma Center: Under the Knife, fiind lansat acum câțiva ani pe Nintendo DS. Tot pe Nintendo DS a fost lansat în luna februarie a acestui an și LifeSigns: Hospital Affairs, un alt simulator medical a cărui versiune pentru Europa a fost testată și adaptată la studioul Quantic Lab din Cluj.

Trauma Centre: Second Opinion este primul joc de acest gen lansat pe Wii și dacă în principiu gameplay-ul respectă aceleași reguli ca și jocurile de pe DS, poate fi puțin mai greu să folosești Wiimote-ul și Nunchuk-ul decât stylus-ul. Nunchuk-ul este folosit pentru a alege între cele opt instrumente medicale disponibile, iar cu Wiimote-ul le manevrăm. Noi vom juca, pe rând, rolul unuia dintre doctorii Derek Stiles și Naomi Weaver, fiecare dintre ei având și câte un talent special care poate fi de folos când „medicina" își atinge limitele. Pentru cei pasionați de soap opera-uri medicale, Trauma Centre: Second Opinion oferă și o poveste care are rolul de a lega nivelurile între ele. Gameplay-ul însă ne pune în fața aceluiași gen de provocări și chiar putem spune că la un moment dat devine puțin cam repetitiv. Activitatea noastră în Second Opinion se rezumă la un foarte lung șir de operații, rezultat al diferitelor diagnostice. Chiar dacă intervențiile diferă între ele atât din punctul de vedere al pașilor ce trebuie urmați, cât și al stării pacienților, rolul nostru este același în fiecare situație. În timp ce suntem atenți la pulsul nefericitului care ne-a picat pe mână și la timpul în care trebuie să finalizăm intervenția, trebuie să dezinfectăm zona, să realizăm incizii, să detectăm și să extragem tumori, să tratăm fibrilațiile, să curățăm zona de secreții cu ajutorului drenului, să aplicăm pansamente și în final să „închidem" pacientul. Pe parcursul jocului vom folosi bisturiul și forcepsul. Bineînțeles că două elemente foarte importante sunt viteza și precizia de execuție, care influențează atât succesul operației, cât și viteza de execuție. Pe lângă plăcerea de a efectua toate mișcările cu ajutorul Wiimote-ului, jocul reușește să ofere și o doză optimă de suspans și într-o bună măsură să ne implice în munca unui chirurg.







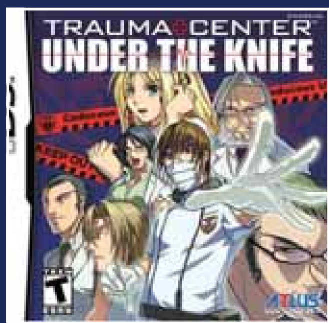


Puls bun

Trauma Centre: Second Opinion intră în categoria jocurilor reușite pentru Wii, o categorie mai restrânsă decât am fi crezut când Nintendo ne-a uimit pe toți cu consola sa. Este clar că, pentru cei pasionați atât de jocuri, cât și de medicină, acest joc este un must have, însă și pentru restul, care apreciază un gameplay original și stilul „japonez", Trauma Center merită o șansă.

■ **Rzarectha**

alternativa



TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE

Nu vă puteam oferi ca alternativă un sejur de un deceniu la Medicină, așa că mi-am îndreptat atenția asupra „frățiorului" mai mic, Trauma Center: Under the Knife, care vă transformă DS-ul în masă de operație și stylus-ul în bisturiu. Succes la operație și baftă la pescuit!

BUNE:
- gameplay și subiect originale

RELE:
- devine repetitiv după o perioadă

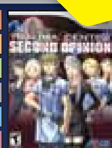
CONCLUZIE:



Pentru cei pasionați atât de jocuri cât și de medicină, acest joc este un must have.

8

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	07
IMPRESIE	09



Producător Altus **Distribuitor** Nintendo **Ofertant** TNT Games Tel. 021 330 17 19 **ON-LINE** http://www.atlus.com/tcso
Consolă Nintendo Wii oferită de TNT Games


autoshow Cea mai rapidă revistă de mașini!
Cele mai noi informații din piața auto, la fiecare două săptămâni!
Cea mai rapidă revistă de mașini din România
www.autoshow.ro
autoshow
SUPER PREȚ 1,99 LEI
INFO-UTIL: Noile tarife rovinieta 2008
NOUL RENAULT KOLEOS
DEBUT INTEGRAL
EXCLUSIV
LOGAN NOTCHBACK
L-am surprins în teste în România!
LUX MEDIU
AVANPREMI
Turbopremii!
Ultima șansă!
PREȚ TURBO 1,99 LEI
DACIA SANDERO
AL 5-LEA ELEMENT!
ÎN EXCLUSIVITATE: SALONUL AUTO DE LA GENEVA 2008
30 PREMIERE: Alfa Romeo 8C Spider, Audi A4 Avant, Cadillac CTS-V, Chevrolet Aveo, Citroën C5 Break, Dodge Journey, Ford Fiesta, Honda Accord, Hummer H3 V8, Hyundai i10, Infiniti FX, Jeep Cherokee, Lamborghini LP560-4, Lancia Delta, Mazda Taiki, MINI Clubman JCW, Mitsubishi Prototype-S, Nissan GT-R, Opel Agila, Peugeot 308 SW, Renault Koleos, Rolls-Royce Phantom Coupé, Saab 9-X Hybrid, SEAT Bocanegra, Subaru Forester, Skoda Superb, Tata Nano, Toyota iQ, VW Scirocco, Volvo XC60
MEGATEST COMPARATIV
CARE ESTE MAI PRACTIC?
JAGUAR, FĂRĂ SECRETE
În primă AUDIție!
Jaguar XF: Salt de clasă
PITICII VITORULUI
LECȚIA DE CONDUS: ARTA DE A SCHIMBA CORECT VITEZELE!
O revistă editată de Hubert Burda Media Burda Romania



Atelier de creație

Verba Volant, Scripta Manent



De iubit jocurile, e clar că le iubim cu toții, dar cum bine au spus americanii, adevărata dilemă este: „Nu te gândi ce pot face jocurile pentru tine, ci mai degrabă ce poți tu face pentru jocuri". Pe această ideologie s-a născut rubrica Bistro dell'Arte, care vrea să levoluționalizeze cultura românească de jocuri prin stimularea artiștilor care stau ascunși în obscuritate și nu au nicio mână de ajutor de care să poată apuca atunci când speranțele de a contribui cu ceva - orice - în lumea jocurilor tind spre minunata cifră Zero.

Haideți să recunoaștem - vi s-a întâmplat măcar o dată în viață să vă gândiți: jocul acesta este de toată jena; dacă aș fi făcut parte din echipa de dezvoltare ca <inserați funcția aici>, aș fi făcut o treabă mai bună. Sau: oh, am o idee extraordinară despre un joc, dar nu o pot pune în practică fiindcă nu există niciun suport mediatic sau de altă natură care mă poate ajuta. Sau: visez să fiu artist la o companie de jocuri, dar la noi în țară nu se practică recrutarea activă și nimeni, niciodată, nu va veni la mine să îmi propună un loc de muncă, iar eu nici nu știu ce aș putea face fiindcă la orice angajare se cere experiență, ori eu sunt prea tânăr să pot oferi așa ceva. Sau, pur și simplu, am talent literar și cred că dispun de o doză suficientă de creativitate încât să pot ajuta maeștrii români ai modurilor să creeze o poveste deosebită pentru un joc deja existent. Desigur, aceste scenarii nu au scopul de a fi restrictive – Bistro dell'Arte nu se dorește a fi o rubrică ce impune limite, ci doar un promotor de o substanță fizică neglijabilă al creativității române în ceea ce privește jocurile.

Înțelegeți deci munca mea titanică de a prezenta ceva imposibil de prezentat, de a defini ceva indefinibil, de a vă ajuta și încuraja să trimiteți fantezia, creația, talentul vostru către redacția LEVEL, care la rândul ei va selecta conținutul cel mai puternic și îl va promova într-o revistă de talie națională, cu impact maxim pe piața atât de restrictivă a jocurilor. Dar, așa cum un bun prieten îmi spune cu orice ocazie, este mai bine să încerci și să eșuezi decât să nu încerci deloc. Așadar...

Măiestrie artistică

Deși nu am niciun fel de date statistice sau suport oficial pe care să mă bazez, de-a lungul a mai bine de 11 ani în tangență cu scrisul, vă rog să-mi acceptați și analizați câteva concluzii – tind să cred că acestea se aplică la fel de bine în orice tip de artă.

Prima ar fi cunoașterea perfectă a regulilor de angajare. Dacă acest concept este ca argintul viu în arta vizuală - nu poate fi nicicum definit (sau cel puțin nu sunt eu conștientă de regulile ghildei pictorilor) - în arta condeiului este esențială o cunoaștere excelentă a gramaticii limbii în care intenționați să scrieți (în cazul nostru, româna). Oricât de școlăresc sună, dacă nu știi diferența între a-ți și ați, cel puțin deocamdată nu îți poți permite să aspiri să devii scriitor. Din fericire, gramatica limbii române este o știință nicidecum greu de stăpânit, așa că nu vă descurajați, ci mai degrabă încercați să vă înțelegeți greșelile, fiindcă aceasta este cea mai ușoară cale de a învăța să scrieți corect.

A doua regulă este aceea anti-plagiat. O discuție ce se desfășoară frustrant de des în casa Bularca este aceea referitoare la originalitate și la imposibilitatea urmăririi acestei idei în contextul unei ere în care s-a gândit totul, desenat totul, scris totul, exprimat totul... oare? În ziua de astăzi este teribil de greu să definești plagiatul – copiatul unei idei, fraze, concept, și alte bazaconii – dar un lucru este sigur: a traduce sau chiar doar adapta un articol și a-l proclama ca al tău este o acțiune împotriva legii și nu va fi tolerată în levoluție. Artistul este creativ, original, deosebit, iar LEVEL caută întocmai acest „extra", „supranatural" care zace în voi și care urlă după recunoaștere (inter)națională. Lumea este flămândă după originalitate fiindcă, cel puțin în industria jocurilor, unele idei au fost exploatate la sânge, ajungând să terorizeze setea de nou a oricărui jucător. Uită-te doar ce s-a întâmplat cu Portal și astfel vei putea întrevedea o fracțiune din laurii ce îl așteaptă pe cel Original.

Regula numărul trei ar fi: perfecțiunea nu există. Nu aspirați niciodată să fiți cel mai bun artist pentru că acest concept nu există – frumusețea este apreciată doar de ochiul privitorului. Arta nu este nimic altceva decât un mijloc de a descoperi comorile voastre lăuntrice și de a le oferi lumii, pentru ca aceasta să mai câștige un dram de înțelepciune sau măcar o perspectivă în plus de a vedea un anumit topic. În creația de software există o pildă ce conține multă înțelepciune. La începuturile industriei de software, programatorii, care constituiau o elită, aveau tendința de a crea interfețe care deseori erau deosebit de greu de înțeles de către utilizatorii cărora le erau dedicate software-urile respective. Confruntate cu nenumărate reclamații din partea clienților nemulțumiți de curba lentă de învățare a programului în cauză, echipele de dezvoltare concluzionau mereu că vina nu se află în curtea lor, ci în curtea utilizatorilor, care sunt pur și simplu prea proști ca să merite să folosească creația lor. Din păcate, economia de piață a dovedit destul de nemilos că dreptatea se afla de partea clienților - când creezi ceva pentru cineva, este esențial să lucrezi într-un mod care să satisfacă cerințele clientului, să oferi rezultate viabile într-o manieră lesne de înțeles pentru grupul țintă. În artă, este primordial să cunoști două lucruri: ideea esențială pe care vrei să o exprimi și grupul țintă de persoane pe care tu visezi să îl atingi. Corelația dintre cele două este următoarea: ideea pe care tu dorești să o exprimi să aibă relevanță și, ideal, să ofere ceva în plus grupului țintă. Portal, bunăoară, este un exemplu teribil de bun în acest caz: cei de la Valve au vrut să demonstreze că există încă idei neexplorate în lumea jocurilor și astfel și-au ținut ochii deschiși și urechile ascuțite până când au dat de cei de la Nuclear Monkey Software, cu al lor Narbacular Drop, și au explorat această sursă de imaginație până când au făcut jocul. Aici intervin totuși câteva concepte externe, și anume acela al jocului în echipă, precum și al informării într-o asemenea măsură încât să fii atât de erudit ca să poți cu adevărat discerne ideile originale de cele deja exploatate și să le folosești într-o manieră în care, pur și simplu, să uimești lumea.



Materiale acceptate la Bistro dell'Arte

- Povestiri bazate pe un univers de joc deja existent sau pe un univers original
- Cu precădere creații fantastice sau științifico-fantastice
- Scenarii de joc
- Desene bazate pe un joc - model deja existent
- Artă de concept
- Interfețe de joc originale

Bistro dell'Arte publică opere:

- Originale
- Redactate în limba română (în cazul povestirilor), cu diacritice
- Relevante pentru domeniul jocurilor
- De calitate (în cazul imaginilor)

Spațiul LEVEL se calculează în funcție de numărul de caractere (pe care îl puteți afla accesând în MS Word meniul Tools - Word Count), iar Bistro dell'Arte are alocate între două și patru pagini de revistă. O pagină poate conține un maxim de 4500 de caractere cu spații, deci povestirile voastre trebuie să se încadreze în cel mult 18000 de caractere.



Ceea ce mă aduce la regula finală numărul patru: curiozitatea și determinarea de a-ți analiza ideea suficient de mult încât să fii convins că nu ai moștenit-o, cu voie sau fără voie, din diverse medii care variază de la jocuri până la telenovela pe care o urmărește cu atâta pasiune <adaugă aici numele rudei tale care urmărește telenovele>.

Știu că, mai ales în urma ultimului paragraf, v-am blagoslovit cu una din dilemele familiei Bularca, și anume aceea că originalitatea și creativitatea au murit și că nu vă puteți baza pe intuiția proprie că ideea voastră este Aceea Care Merită Publicată În LEVEL. Dar aici nu pot decât să vă încurajez să vă încredeți în propriul vostru suflet, care vă va spune dacă intenția voastră merită pusă în practică sau nu. Știu că sună criptic și poate ușor stupid, dar grupul meu țintă va primi acest mesaj oarecum subliminal drept în călcâiul său ahilean și mă va înțelege.

Încă ceva – și promit că voi fi concisă - scrisul de succes, ca orice alt tip de artă, este alcătuit dintr-un dram de talent și o grămadă de cultură. Ca să scrieți bine (și tind să cred că se aplică și în cazul vizualului), este esențial să vă cunoașteți „maeștrii" – mai precis, să citiți mult, foarte mult.

Povestiri nemuritoare

Fiindcă LEVEL este o revistă, capodoperele ce vor prima în noua rubrică Bistro dell'Arte sunt povestirile. Sună simplu, dar dacă aplicăm noțiunea la domeniul jocurilor, devine ceva mai complicat. Povestirile acceptate în LEVEL sunt cele a căror acțiune se desfășoară într-un univers digital deja cunoscut, gen Warhammer, Forgotten Realms, Warcraft, Eve, dar și cele care propun un univers nou – cu condiția ca autorul să fie suficient de talentat încât să descrie noutatea într-un spațiu de altfel cam limitat. Nu degeaba cărțile definitorii pentru jocuri se întind pe mai multe volume și serii – este complicat să creezi o lume palpabilă, ușor de înțeles și de acceptat de către citi-



tori. O cale ce pare mai uşoară este de a alege un univers deja existent, dar aici intervine o altă problemă. Pentru a scrie o povestire de succes legată de date deja cunoscute, este absolut obligatoriu ca autorul să cunoască universul ales deosebit de bine. Bunăoară, dacă sunteţi fani Neverwinter, dar nu ştiţi ce rol poartă Luskan în Forgotten Realms, ar fi indicat să vă cultivaţi înainte de a aspira să publicaţi o poveste petrecută în acest univers.

Arhaisme, regionalisme şi neologisme

Un arhaism este un cuvânt sau o expresie învechită, ieşită din uz, care nu se mai foloseşte în limbajul curent. Altfel spus, străbunii noşti vorbeau în arhaisme aşa cum vorbim noi în mod curent astăzi. Cum multe dintre universurile fantastice sunt portretizare ca lumi arhaice, acest tip de cuvinte pot fi folosite cu succes în povestirile acestui gen, dând culoare şi autenticitate relatării. Eu una aştept cu nerăbdare să citesc de vreun iobag care a reuşit să îşi depăşească statutul social în universul Răvaşelor Bătrâneşti.

Regionalismele sunt cuvinte sau construcţii lingvistice specifice unei anumite regiuni. Spre exemplu, în Oltenia pepenele verde este cunoscut ca lubeniţă, iar în Transilvania, unele instrumente cu coarde, precum contrabasul sau violoncelul, sunt cunoscute şi sub numele de Broacă. La fel ca arhaismele, regionalismele pot fi folosite pentru a da culoare firului narativ sau a portretiza un personaj mai deosebit.

Neologismele sunt cuvinte şi expresii nou apărute sau derivate dintr-o altă limbă. Cum ştiinţifico-fantasticul tratează în mod particular viitorul, este genul literar perfect pentru a le folosi.

Chiar dacă aceste sfaturi pot părea potrivnice creativităţii, sunt menite numai pentru a vă proteja de propriii voştri cititori, care deseori se întâmplă să fie absolut nemiloşi.

Jocurile tind să prefere ca „teren de luptă" genuri precum fantasticul sau ştiinţifico-fantasticul, mai rar teme istorice şi aproape niciodată subiecte contemporane. Aşadar, povestirile voastre vor face parte, în majoritate, tot din aceste domenii. Atenţie însă – de voie, de nevoie, LEVEL este o revistă românească şi nu poate promova decât conţinut în limba română. Dacă în cazul ştiinţifico-fantasticului, această remarcă poate fi mai uşor trecută cu vederea, în cazul fantasticului pur intervin mici probleme, ca de exemplu: cum spui în română „The warlock summoned a fire elemental"? Adevărul este că engleza ne-a fost atât de adânc implementată prin intermediul jocurilor, încât traducerea sau adaptarea unor noţiuni par uneori imposibile. Partea bună este că întocmai această încercare de adaptare a unor termeni fără corespondent în română poate da naştere unor idei şi formulări surprinzător de creative. Secretul constă în a nu capitula, în a aştepta



după acea muză care, mai devreme sau mai târziu, vă va scoate din impas. În speranţa de a oferi o mână de ajutor, voi ataşa acestui articol o casetă de text referitoare la arhaisme, regionalisme şi neologisme.

În ceea ce priveşte ştiinţifico-fantasticul, nu vă pot spune decât unul din sfaturile oferite cu dărnicie de către Orson Scott Card, părintele lui Ender, prin intermediul portalului Hatrack River (http://www.hatrack.com/), unde duce o muncă aproape titanică de susţinere şi promovare a tinerilor scriitori SF: folosiţi nu mai mult de trei noţiuni SF complet noi pentru cititori şi apelaţi cu încredere la noţiunile deja consacrate. Spre exemplu, viteza warp sau călătoria extradimensională, oricât de imposibile în prezent, sunt totuşi noţiuni de care cititorul cu siguranţă a auzit măcar o dată şi deci nu necesită explicaţii sau definiţii din partea voastră - în vreme ce o noţiune complet nouă poate fi mai greu de asimilat şi deci trebuie să aveţi atenţie sporită în a o prezenta pe înţelesul tuturora.

O poză cât o mie de cuvinte

Ca mulţi dintre voi, deseori am fost captivată de creaţiile vizuale prezente pe Deviantart (www.deviantart.com) sau CG Society (www.cgsociety.com) sau pe un milion de alte site-uri dedicate majoritar artei vizuale. Cotrobăitul prin Devinatart l-am moştenit de la Mitza, care, acum mulţi ani de zile, avea o colecţie impresionantă de imagini salvată pe disc. Mare mi-a fost mirarea când am descoperit artişti români cu lucrări de o calitate excepţională – deci se poate şi la noi. Dar ce păcat că în România există prea puţin suport pentru acest gen de îndeletnicire, că cele câteva





site-uri autohtone dedicate domeniului se confruntă cu probleme mari şi că cei mai talentaţi dintre noi nu au altă şansă decât să caute mijloace de promovare prin „curţi" străine. LEVEL vrea să rezolve măcar parţial această problemă – artiştii grafici sunt invitaţi să îşi trimită creaţiile pe bine-cunoscuta adresă a redacţiei. Câteva reguli se aplică însă şi aici. În primul rând, pentru o calitate bună a foii tipărite este necesar să trimiteţi imagini de dimensiuni şi rezoluţii cât mai mari. Aici se aplică regula: cu cât mai mare, cu atât mai bine. Orice format este acceptat, dar se preferă tiff, bmp, jpeg de calitate. Formatele necomprimate sau cât mai puţin comprimate sunt o adevărată mană cerească pentru orice publicaţie tipărită. Dacă sunteţi profesionişti în arta desenului, dar nu atât de îndemânatici cu Photoshop-ul sau tableta grafică, aveţi grijă la calitatea scan-urilor. Pe cât posibil, câteva detalii scrise despre cum aţi realizat imaginea sunt întotdeauna bine-venite – spre exemplu, care a fost muza voastră, câtă vreme v-a luat să finalizaţi capodopera şi ce unelte aţi folosit (cum ar fi Painter, Photoshop, Zbrush, carbon şi hârtie). Puteţi include şi câteva date istorice despre voi – de câtă vreme desenaţi şi dacă aţi urmat cursuri în domeniu sunt detalii de maxim interes pentru cei mai puţini talentaţi ca voi, dar extrem de curioşi. Evident, originalitatea creaţiei va fi un factor decisiv în publicarea acesteia, alături de o calitate cât mai bună a materialului.

Bistro dell'Arte nu este o gazdă restrictivă la povestiri şi imagini – fiţi creativi şi trimiteţi ceva nemaiîntâlnit până acum (spre exemplu, un scenariu de joc sau o interfaţă extrem de uşor de folosit) şi cu siguranţă veţi beneficia de un loc în paginile LEVEL. Noi, cititorii, aşteptăm cu nerăbdare să vă devenim fani!

■ **Lara**

Site-uri cu sfaturi

Orson Scott Card, responsabil de romanul Jocul lui Ender şi încă vreo câteva zeci de cărţi ştiinţifico-fantastice, este un promotor activ al tinerilor scriitori. Pre site-ul său www.harack.com, oferă, pe lângă numeroase articole, şi un forum dedicat special celor care aspiră la această meserie. Aici veţi putea găsi de la discuţii interesante pe teme SF sau literare, până la povestiri, unele extrem de interesante. Site-ul poate fi folosit şi pentru a obţine sfaturi şi impresii în legătură cu creaţia voastră, precum şi pentru a vă promova nuvela sau cartea.

www.sfreader.com este o resursă nesfârşită de informaţii şi recenzii de cărţi SF. Comunitatea este extrem de activă, site-ul este frecventat şi de autori consacraţi, iar eu am ajuns aici căutând sfaturi pentru arta scrisului – aşa am dat de pagina lui David Walton, care oferă o colecţie impresionantă de articole pe această temă: http://www. sfreader. com/ authors/ DavidWalton.

Nu îmi pot închipui că există vreun cititor LEVEL care să nu ştie de Deviantart (www.deviantart.com). Acesta este una dintre cele mai vechi comunităţi de artişti care au pătruns în mediul digital şi constituie o resursă nesfârşită de opere atât vizuale, cât şi literare, la care se adaugă din abundenţă tutoriale, ghiduri, concursuri şi multe altele.

www.cgsociety.org este un portal dedicat graficii pe calculator, atât 2D, cât şi 3D. Remarcabil la acest site este efortul de a promova schimbul de experienţă între artişti – aici puteţi găsi lucrările unui artist obscur la fel de bine ca şi portofoliul artiştilor de artă conceptuală responsabili de jocuri precum BloodRayne sau The Witcher. Site-ul organizează numeroase tutoriale online, găzduite de nume sonore în industria jocurilor, dar care, din păcate, costă destul de mult.

File de Poveste



Se caută jucători de WoW

World of Warcraft este jocul cel mai bine vândut în România. Conform Best Distribution, suntem deja cel puțin 10 mii de jucători pe serverele oficiale, numărul crescând constant. De aceea s-a născut rubrica File de Poveste, care a dorit să promoveze ghildele românești și să ofere un loc în care jucătorii să își poată împărți experiențele din Azeroth și Outlands. Spus pe șleau, la un număr așa mare de oameni interesați, LEVEL s-a gândit că va fi inundat de conținut pentru această rubrică – dar s-a înșelat amarnic. Oare sunt jucătorii de WoW complet sătui de promovare, oare jocul în sine a fost atât de mediat încât publicul cititor a ajuns la suprasaturare sau pur și simplu această rubrică este prost înțeleasă?

Invitând o ghildă de români de pe serverul PVPRP Ravenholdt să publice o pagină în acest număr LEVEL, nu mică ne-a fost mirarea când am fost întrebați cât costă acest serviciu. Nu sunt convinsă că am fost crezuți când am răspuns că este gratis… dar nici dispunând de aceste informații, ghilda în cauză nu s-a arătat interesată. Este un fapt cel puțin curios la care ne este imposibil de răspuns. LEVEL este o revistă de talie națională, care „atinge" câteva zeci de mii de români deci un loc foarte potrivit să recrutezi oameni ca tine pentru ghilda ta. Dacă recrutarea nu este de interes, putem în schimb discuta de faima câștigată, ce poate fi întotdeauna un atu într-o varietate de situații. Dacă în schimb nici faima nu este suficient de motivantă, rămânem pur și simplu la problema de a oferi ceva, orice, de-al tău comunității românești de WoW. Nu se poate să nu aveți nimic de spus, nu câtă vreme jucați de nebuni de mai bine de trei ani de zile, seară de seară, weekend de weekend.

Poate că rubrica nu a fost planificată suficient de bine. File de Poveste este o pagină dedicată comunității românești de jucători WoW și nu se restricționează numai la prezentări de ghildă. Ați făcut ceva special în joc, ați fost primii care ați învins un end boss, ați găzduit un eveniment RP, ați atacat un oraș important al facțiunii adverse? Înseamnă că aveți ceva de spus – eu una abia aștept să aud. Orice legat de WoW este acceptat, mai puțin informații referitoare la serverele pirat, care nu pot fi promovate.

Poate vă gândiți de ce este atât de importantă această rubrică și de ce se insistă să o păstrăm. Cheia se află în următoarea frază: WoW este cel mai bine vândut joc din România. Subliniez „joc", „vândut" și „România". Adică, WoW este dovada cea mai puternică de care dispunem în prezent că suntem o piață de desfacere demnă de interesul mai marilor din industria jocurilor. Noi, cei săraci, cei nenorociți, fanii cei mai mari ai copiilor pirat, NOI am început să cumpărăm jocuri – și nu orice jocuri, ci unele care cer plată lunară! Culmea este că suntem în stare să ne batem pentru ele – vă mai amintiți de scandalul TBC? Ce vești minunate – încet, dar sigur, devenim un popor suficient de înstărit încât să își permită să investească în divertismentul personal. Dacă până la WoW piața românească de jocuri era o noțiune obscură și uneori chiar hilară, datorită acestui joc avem cifre cu care ne putem mândri în fața oricărui distribuitor și care trebuie să aducă o serie de avantaje printre care: suport crescut pentru comunitatea românească, atenție mărită pentru publicațiile tipărite sau digitale de specialitate, mai multe evenimente pe tema jocurilor, îmbunătățirea calității distribuției și aș putea continua lista la nesfârșit. Devenim, în fine, din sărăntocul care făcea orice pentru rația de ouă, clientul respectat și vânat de către marii producători și distribuitori. În număr stă puterea și, fiindcă numerele noastre cresc, avem în fine un cuvânt de spus.

Statisticile WoW afirmă un lucru cert: suntem 20.000 de români cu o pasiune comună. Jucătorii nu sunt cunoscuți pentru spiritul lor patriotic, dar haideți să facem o excepție și să formăm o comunitate românească de WoW cu suport puternic și care are greutate în ceea ce spune și cere. Dacă îmi las imaginația să zburde puțin, întrevăd evenimente WoW organizate la noi, eventual chiar oficiale Blizzard, și poate cine știe, o acțiune de acest gen va incita marile nume ale industriei suficient de mult încât să se grăbească să investească și să se promoveze la noi. Ce spuneți, se poate?



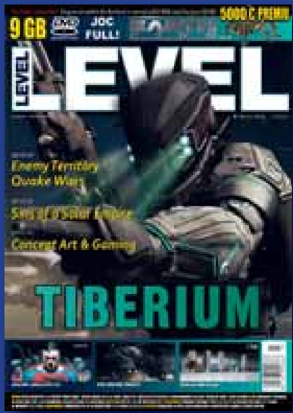
Pagină realizată cu sprijinul Gameshop.ro

Economisiţi până la 50% faţă de preţul de la chioşc (pentru abonament LEVEL 1 an)

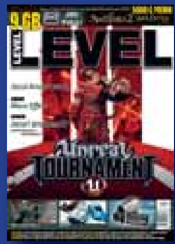
Acum te abonezi mult mai uşor la revistele tale preferate, plătind online cu cardul de credit şi completând online talonul de abonamente la adresa:

http://www.chip.ro/shop/abonamente/

Veţi avea la dispoziţie, lună de lună, cea mai apreciată revistă de jocuri din România.



Lunar veţi găsi în revistă un joc full de colecţie!



Veţi primi un DVD de 9 GB cu cele mai tari demo-uri, filme, mod-uri şi imagini pe lângă ultimele patch-uri şi o mulţime de aplicaţii freeware şi shareware.

Veţi şti care sunt cele mai bune jocuri recent lansate şi, mai mult, veţi afla la ce să vă aşteptaţi pe viitor!

Completaţi online la adresa http://www.chip.ro/shop/abonamente talonul de abonament sau trimiteţi această pagină completată cu abonamentele alese şi cu datele dumneavoastră, împreuna cu dovada plăţii (copie chitanţă, ordin de plată sau mandat poştal) pe e-mail la adresa de e-mailabonamente@vogelburda.ro, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poştă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Braşov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactaţi prin e-mail laabonamente@vogelburda.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 sau la fax 0268-418728..

04/2008

REVISTA	PERIOADA	Doresc ca abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preţ unitar abonament	TOTAL (nr abonamente x preţ unitar abonament)
CHIP CD	6 LUNI			40.00 lei	
CHIP CD	12 LUNI			72.00 lei	
CHIP DVD	6 LUNI			60.00 lei	
CHIP DVD	12 LUNI			112.50 lei	
LEVEL DVD	6 LUNI			50.00 lei	
LEVEL DVD	12 LUNI			90.00 lei	
PC PRACTIC	6 LUNI			30.00 lei	
PC PRACTIC	12 LUNI			58.00 lei	
TOTAL GENERAL DE PLATĂ					

Mai puteţi comanda:

- ☐ CHIP Special - Website 9,98 lei
- ☐ CHIP Special - Office 2007 9,98 lei
- ☐ CHIP Special - Photoshop 9,98 lei
- ☐ CHIP Special - VISTA 6 lei
- ☐ Foto-Video digital (martie 2008) 10 lei
- ☐ Foto-Video digital (ian-feb 2008) 10 lei
- ☐ Foto-Video digital (dec 2007) 10 lei
- ☐ Foto-Video digital (nov 2007) 10 lei
- ☐ PC-Practic aprilie 2008 5,99 lei
- ☐ PC-Practic martie 2008 5,99 lei
- ☐ PC-Practic februarie 2008 5,99 lei
- ☐ PC-Practic ianuarie 2008 5,99 lei

Oferta completă de reviste o puteţi găsi pe pagina de internet: **http://www.chip.ro/shop/** Comandarea acestor reviste nu este condiţionată de achiziţionarea unui abonament.

Denumirea firmei / C.U.I. ____

Nume, prenume ____

Vârstă ____ Ocupaţie ____

Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____

Localitate ____

Cod Poştal ____ Judeţ ____

Telefon ____ e-mail ____

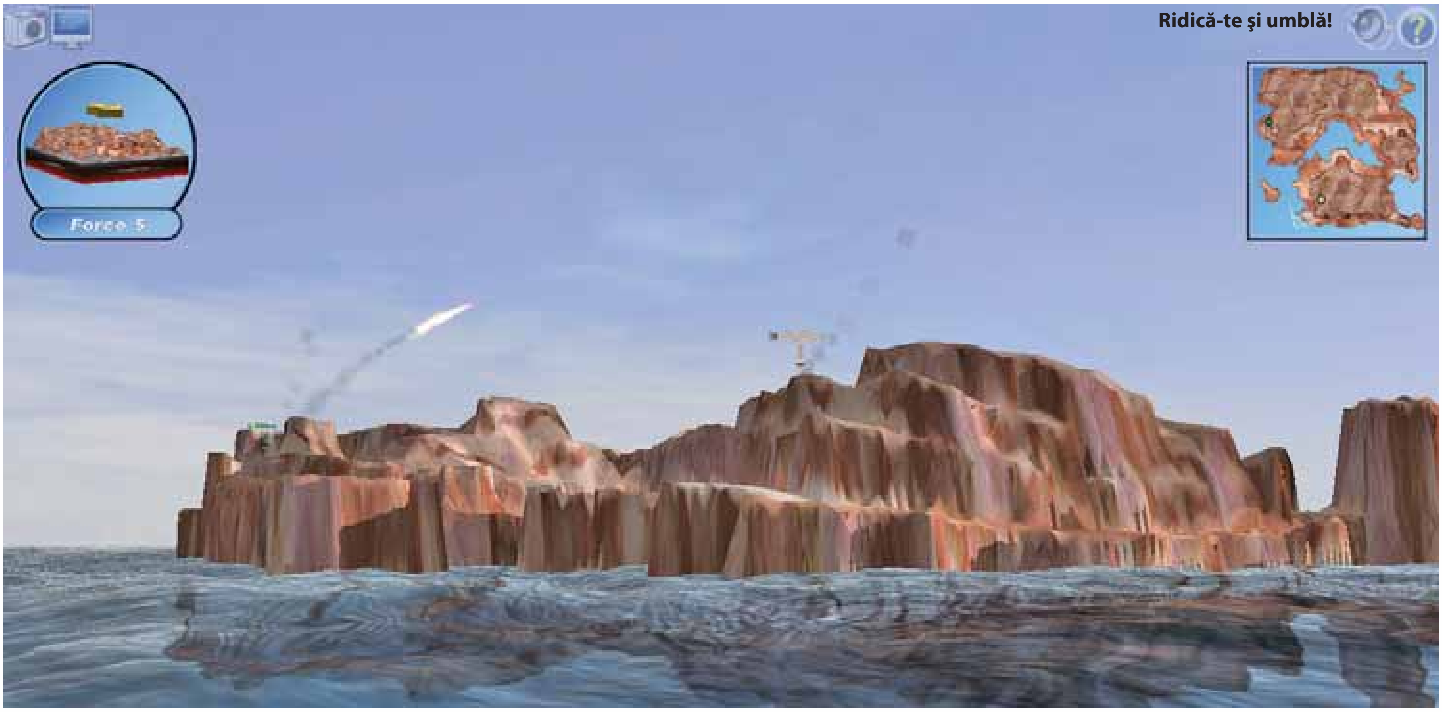
Am plătit ____ lei în data de ____ cu mandatul poştal / ordinul de plată nr. ____

Am mai fost abonat, cu codul ____ Semnătura ____

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU vor fi luate în considerare! Nu expediem reviste ramburs! Expediere revistelor comandate se va face după confirmarea intrării în bancă a ordinului de plată sau a mandatului poştal

Plata se poate efectua prin:

- plată online prin Card de Credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- mandat poştal pe numele Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Braşov
- ordin de plată în contul Vogel Burda Communications (cod fiscal R01099507) nr. R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Braşov.
- Pentru bugetari, plata se face în contul R090TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Braşov.



Ridică-te şi umblă!

Motto: „Hey, Bob, catch this!”

Scorched3D

Visaţi la o planetă mai bună, unde fiecare să aibă dreptul la distrugere în masă şi să poată fi obliterat el însuşi în câteva fracţiuni de secundă, indiferent de culoarea armurii şi de numărul de pene al mascotei de pe blazon? Apăi, wellcome to Scorchedearthia!

Mai ţineţi minte autoproclamatul „The Mother of All Games”? Scorched Earth a fost şi încă este unul dintre cele mai simple şi mai distractive jocuri create vreodată. Pentru cei ajunşi mai târziu la tastatură, vorbesc despre un arcade atipic, apărut cândva prin 1991, în care doi sau mai mulţi tanchişti îşi aruncă pe rând cadouri instabile molecular, scopul jocului fiind (şi urmează o maaare surpriză...) să nu prinzi pachetul. Fiindcă gentilomii de pe toate continentele au apreciat mult ideea de a se invita reciproc la integrarea în fundal, sportul BUM-BUM s-a conturat ca o alternativă la PAC-PAC-uri, născând tot felul de imitaţii, variaţiuni şi chiar jocuri complet diferite, dintre care cea mai cunoscută este seria Worms. În mod ironic, Scorched Earth este la rândul lui o clonă a mult mai puţin cunoscutului Tank Wars, joculeţ similar, dar per total mai slab, care a văzut lumina monitorului cu un an înaintea



clasicului Scorch. Acum că aţi halit şi o felie din istoria clocotitoare a conceptului, vă pot servi cu plăcere felul principal (yummy!).

Scorched3Dearthia - geneza

A fost odată (şi încă mai vieţuieşte) un tip simpatic intitulat Gavin Camp, englez pur-sânge şi mare gentilom. Acest Fefe (Făt-Frumos) al calculatoarelor se juca într-o lună cât alţii-ntr-un an şi mânuia cu dibăcie codul, făurind octeţi pe bandă rulantă, spre deliciul kernelului de Linux şi nu numai. Se făcea-ntr-o seară că băietul Gavin şedea cu ai săi colegi de cămin la tastatură, alături de câteva lăzi de bere şi un deluşor populat cu tot felul de tancuri nervoase (da' nervoase pe rând). Şi cum se maltratau ei reciproc, în toiul distracţiei şi în mod cert sub influenţa hameiului, Gavin are o epifanie. Fără a mai sta pe gânduri, britanicul nostru ia de mânuţă balaurul 2D (din faţă mare jder, din profil echer) şi-i face cunoştinţă cu preafrumoasa lui aplicaţie de generare a terenului 3D. Nu trecură nici măcar cele nouă luni standard şi din intersectarea unui concept cu un sac de cod apăru Scorched3D, jucărie cum alta nu-i, născută din dragoste şi nu sub îndemnul bugetului EA pe 2001. De atunci, Scorchie3D a crescut într-un an cât alte joace-ntr-o lună (de, are Gavin mâini fermecate, dar nu-s decât două) şi de atunci tot creşte, versiune după versiune, din ce în ce mai mândru şi mereu la fel de gratuit. Proiectului i s-au alăturat şi alţi entuziaşti care au codat, modelat, modat zi şi noapte, dar asta-i o altă poveste, căci...





Naşterea, adolescenţa şi maturitatea excelentului remake



... călătorului îi şade bine cu Tunul!

Şi s-a tras de Pământul Pârjolit cu dibăcie, făcând din linie poligon şi bombardând pajiştea virtuală cu texturi, care mai de care mai (mult sau mai puţin) vesele. A zis Gavin: să fie apă! şiii... după zile întregi de transpiraţie (ahem... programare) a fost apă. Văzând că este bine, ză G-Man a mai turnat un cazan de shader-e pe suprafaţa plată şi apoi s-a odihnit, minunându-se cât de frumos spală valurile ţărmul şi orbit fiind de lumina soarelui reflectat de întinderea albastră. Bucată cu bucată, Scorched3Dearthia s-a înfrumuseţat şi-a fost populată cu diverse lighioane precum portavioane ce plutesc aiurea în larg, elicoptere de atac jucăuşe care se învârt deasupra piscurilor găurite, uneori în compania unor F22-uri rătăcite cu şuier dulce, copăcei răzleţi, clădiri şi multe altele... ce mai, 3D environment să-i fie numele!

Vechile bombe, bombiţe, explozii şi lasere, ex-spectacole de artificii... nu tocmai spectaculoase în zilele noastre au luat calea efectelor 3D, odată cu permisiunea de distrugere pe axa Zât. Curcubeul apocaliptic aruncă lumini dinamice pe tancurile încremenite de groază, dar mai ales sculptează cratere de toate mărimile şi adâncimile. Efecte speciale faine, mediu 3D complet destructibil, o nouă dimensiune de ţintire, vânt (acum şi lateral, de fapt poate bate din orice direcţie), arme pe gusturile tuturor... şi vom insista oleacă aici.

Carevasăzică, avem trei categorii de arme: setul portat din bunicul 2D, ghioage, biligonguţe şi „vrăji" inspirate de MUG (Marele Univers al Gaming-ului) şi altele insinuate de imaginaţia sadică a câtorva omuşori. În orice caz, aveţi de unde alege. Chiar şi cei mai frustraţi jucători se vor putea răcori (mai bine zis refula) asmuţind asupra

Terraforming exemplar: în stânga, mutarea nr.1 din rundă; în dreapta: cum arată harta la mutarea a doua





mod-uri Scorched Earth

Leacuri pentru plictiseală sau fetişuri, mod-urile nu au întârziat să apară, cele mai de seamă fiind:

APOCALYPSE



În caz că armele default vi se par prea iertătoare şi vreţi să vedeţi mai multe bucăţi de pământ şi metal zburând în toate direcţiile, Apoc e pentru voi. Distrugeri la scară mai mare şi tancuri mai rezistente, arsenal pervers, noi gadgeturi utile, detonarea „accidentală" a clădirilor se face pe puncte şi bani etc. Pe scurt, vizitaţi locuri exotice şi radeţi-le de pe faţa planetei!

MERGE



Un mod lăudabil în care se regăsesc multe dintre sugestiile şi dorinţele jucătorilor, materializate în reguli modificate, un arsenal înfiorător de mare, divers şi puternic, hărţi proaspăt scoase din terraformer, modele noi de tancuri (şi nu neapărat tancuri) şi multe altele. Mulţi consideră că Merge Mod face din Scorched3D un joc mai bun. Le dau dreptate, însă nu vă recomand să-l încercaţi serios până nu căpătaţi ceva experienţă cu „main"-ul, altfel riscaţi să fiţi copleşiţi de confuzie şi să nu înţelegeţi nimic din ce se petrece.

SCORCH WARS



Conversie totală care vă dă ocazia să experimentaţi integral potenţialul de distrugere al Forţei, în peisaje Star Wars pitoreşti, folosind arme şi puteri LucasTM. Lăsaţi-vă atraşi de partea putredă a mărului... fiindcă, vorba lui Dungeon Keeper: Evil is Good (şi much more fun). L-am încercat, mi-a plăcut, dar mai e ceva de lucru la dânsul până să ajungă la calitatea celor două despre care v-am scris mai sus.

word of wisdom

Pe www.scorched3d.co.uk veţi găsi şi alte mod-uri, însă în caz că nu funcţionează descărcarea vreunuia (am păţit-o cu Scorch Wars) accesaţi direct ftp://advguild.myftp.org/data/Scorched-v41/ şi descărcaţi în voie tot ce poftiţi.

vrăjmaşilor nenorociri ca Death Hand sau Funky Bomb (după nume, vă daţi şi voi seama cât de maro e situaţia). În afară de arme (sau mă rog, şi printre ele) mai avem tot felul de trăsnăi utilitare, precum combustibilul - cu ajutorul căruia tancul se poate deplasa în loc să tragă, teleportarea, paraşutele – dacă dă cineva o gaură sub tine, ar fi bine să ai una activată (yes, falling damage) şi bateriile de tanc vindecătoare. Acum că v-aţi prins cum arată groapa cu nisip, să trecem la gheimplei.



Măcel organizat

În Scorched3D, anarhia se desfăşoară pe ture, secvenţial sau simultan. Secvenţial, adică fiecare trage pe rând, prin rotaţie, având o limită de timp pentru a muta, sau tura se desfăşoară simultan pentru toţi, având o durată fixă. În cazul în care nu sunteţi masochişti, veţi juca mereu pe ture simultane, care înseamnă mult mai puţin timp petrecut hlizindu-vă la ce fac alţii, lăsând turele secvenţiale pentru meciurile hot seat, în cazul cărora nu se poate altfel.

Un meci are mai multe runde, împărţite în ture, iar fiecare tură înseamnă un număr de secunde în care puteţi muta. Îndeobşte sunt zece runde care au o duzină de ture, fiecare a câte 30-45-60 de secunde. În prima rundă se arată dibăcia combatanţilor, nefiind posibil să folosiţi altă armă în afară de pocnitoarea locală, Baby Missile. Dirijată ca la carte, pocnitoarea este fatală. Motto-ul primei runde ne învaţă că „nu contează cât de lung ai tunul, important e cum şi-n ce ţinteşti". Veţi zice: bine, da' cum fac rost de ceva mai nasol? Simplu, fiecare jucător are o sumă iniţială (30.000 de coco) plus ce câştigă sau nu pentru faptele de vitejie din prima rundă. Între runde, apare o listă cu bunătăţi din care vă puteţi înfrupta (în funcţie de buzunar, necesităţi şi preferinţe) în voie. Abstinenţa este şi ea răsplătită cu o dobândă de 30% pentru banii necheltuiţi, pe care o veţi putea cheltui la următoarea sesiune de cumpărături. După o vreme de joacă, vă veţi prinde singuri ce anume trebuie, când şi cât să luaţi şi mai ales când e bine să vă abţineţi.

Sistemul de ţintire vă va da ceva bătăi de cap la început, mai ales din cauza vântului care bate de oriunde şi „fură proiectilele", chestie care nu se petrecea la fel de...



În Merge Mod te-nvață ce-nseamnă termenul arsenal... asta e lista de arme



Invitatul special, Darth Vader cu al său Tie Fighter „tunat”



Adunare la un spectacol de artificii



Laser, frate!

3D în... 2D. Altfel, vederea e complet liberă, puteți zbura oriunde pe hartă și odată ce puneți pointer-ul pe victimă, apăsați tasta [A], iar tancul vostru credincios va ținti pe direcția inamicului marcat. Merge să marcați în felul acesta orice punct de pe hartă. În rest, rotație, înclinare a turelei și putere de tragere dată din taste, chestiile obișnuite. Sistemul de control este, din punctul meu de vedere, bine pus la punct, interfața de o calitate foarte bună, dar conceptul în sine cere un timp de acomodare cu modul de joc. La început, veți debita ocări în toate direcțiile. După ce vă veți intra în mână și cu puțin antrenament, veți putea băga o rachetă „pe geam” din capătul opus al hărții. Ăi mai puțin pricepuți se vor bucura din plin de armele laser, care sunt devastatoare în mâinile cui trebuie, nețînând cont de scuturi. Singura problemă e că nu poți ținti în jos, așa că ținta trebuie să fie măcar la același nivel cu tancul propriu. Nu vă mai plictisesc înșirându-vă alte detalii, pe care oricum le veți descoperi în practică sau trăgând un ochi pe forum. Mai bine vă spun ceva despre modurile de joc.

Unde-s mulți, măcelul crește și năpârca (nucleară) înflorește

Pornind de la tontorial, unde tot omu' învață să țină un tanc în frâu și se poate delecta prin distrugerea unor ținte ușoare, testând arsenalul din dotare, ajungem la single player, ritual de bum-bum în care vă puteți bucura de compania boților - sfat: feriți-vă de Jim :) - dar cu siguranță că cei mai mulți vor poposi pe multi-plaiuri și anume online, unde vă așteaptă destule servere cu alți descreierați și, dacă umanoizii sunt mai puțini decât prevede legea serverului, cu AI-uri de umplutură. În tot cazul, nu se fac discriminări, fiindcă Scorched3D poate fi jucat de pe orice sistem de operare, de la Windows la Unix și MacOS, descărcând de pe pagina oficială pachetul corespunzător.

Vă mărturisesc că dragostea mea pentru Scorched3D a fost pecetluită de câteva nopți pierdute online, în compania câtorva jucători de seamă. Minimum șase ore pe noapte de bubuituri, planuri de atac, bere și ronțăieli, dar mai ales vorbe de duh. Da, printre bombe se strecoară și câteva linii de chat, ceva mai multe când se adună pe tușă mai mulți învinși, care în așteptarea scurgerii turelor ce rămân până la finalul de rundă ajung să discute tot felul de năzdrăvănii, pornind de la felul în care aruncă (și se feresc) de bombe cei rămași pe șinele lor până la politică (yuck!), istoria Groenlandei sau filosofia șurubului de cupru. Depinde peste cine dai, oamenii vorbesc multe. Sunt și clasamente generale, împărțite din păcate pe servere. Adică puteți ajunge primii pe un server, dar atunci când veți intra în altă bodegă online, vă veți trezi cu un rank din trei cifre (primele două diferite de zero). Ar fi drăguț ca pe viitor să introducă niște conturi de utilizator și niște statistici care să istorisească scorchografia jucătorilor. Chiar așa, mă uit pe forum dacă a mai avut cineva ideea, iară de unde nu, le scriu eu...

O bombă bine plasată face cât o mie de cuvinte...

În consecință, nu-mi rămâne decât să vă mărturisesc că remake-ul gratuit și-a depășit cu mult condiția și poartă cu mândrie mai departe stindardul pe care scrie „The Mother of All Games”. Grafica stă numai bine, îndrăznesc să spun chiar că generează o atmosferă aparte (cu toate că cei mai crysați dintre voi vor strâmba din nas – treaba voastră), sound efex-urile sunt excelente, muzica mai bine o dezactivați și puneți ceva în Winamp, iar gheimpleiul de milioane, cu tot atâtea posibilități. Omușorii online sunt în general simpatici și vorbăreți, așa că nu veți avea prea multă vreme de plictiseală chiar și după ce dați colțu'. Nu îndrăznesc să dau cu vreo notă-n el, însă vă zic pe șleau că pentru mine va rămâne un clasic și că trebuie măcar să-l încercați. Howgh!

■ **Simon the Scorcherer**



„Mortalitatea unui om este compasul care îi ghidează drumul în viață."

–Trias the Betrayer

Joaca de-a lauda

Universal vorbind, Planescape: Torment e cel mai bun joc pe care l-am jucat vreodată. Nu există perspectivă sau gust în afirmația asta și orice tentativă de a contura o critică obiectivă e redundantă. Deși e complet neprofesional și de-a dreptul periculos să mă hazardez să afirm chestia asta, dincolo de „political correctness" și deschidere spre negociere, dincolo de faptul că m-am chinuit să nu încep așa articolul ăsta, nu pot să nu-i cânt în strună. Dincolo de varietatea de genuri, dincolo de multitudinea de idei originale și gameplay-uri fascinante, dincolo de nevoia de diversitate, dincolo de câte critici negative o să-mi trag după paginile prezente, Planescape: Torment își merită cu prisosință titlul de „joc genial, dincolo de orice urmă de îndoială."

De ce?

Majoritatea avem câte un joc-două pentru care ne-am zbate să argumentăm că sunt reprezentante valide ale artei neconvenționale. O poveste sau un concept care înnobilează misiunea omenirii de a înfrumuseța realitatea sau de a acorda volum unei idei filosofice. Nevoia unora de a mâzgăli Ateneul Român după ce citesc Fight Club. Frica și panica unora care filtrează realitatea după ce citesc Lovecraft. Setea de dragoste după Dostoievski. Realitatea individuală ne e modelată ca un calup de lut de realitățile fictive bine făcute. Astea nu sunt pop culture references. Astea sunt manifestări infailibile ale artei.

Povestea Urâtului

Un review oarecum complet al lui P:T s-ar întinde, probabil, pe un număr întreg, drept pentru care vă rog să luați rândurile de față ca nimic altceva decât „încercarea mării cu degetul". De la subploturi la puzzle-uri obscure, Planescape: Torment e vast, în cel mai propriu sens al cuvântului.

Protagonistul jocului de față e un nemuritor amnezic care se trezește într-o morgă. Scopul general al „eroului" (erou fiind aici un termen foarte vag) este să-și găsească rădăcinile și misiunea în viață. Pe parcursul unui fir epic deosebit de lung și întortocheat, descoperim fragmentele identităților trecute ale personajului și impactul lui asupra lumii. O lume morbidă, populată de culturi și organizații anarhiste, demonice, bordeluri „intelectuale", sub forma a mai multe planuri conectate.

Tema centrală a jocului este destinul. Indiferent de cât de mult se chinuie să rupă șablonul, The Nameless One nu poate muri definitiv și relansarea lui în Sigil (lumea jocului) îl umple de cicatrice, atât la propriu, cât și la figurat. Adăugați la asta și conceptul de „realitate consensuală" (adică dacă-i convingi pe destui de ceva, acel lucru devine real), argou englezesc din jurul anilor 1600, o panoplie largă de culturi și rase interesante și obțineți P:T.

Gameplay-ul e specific D&D, zaruri, șanse, stats-uri clasice. Ies în evidență puzzle-urile cel puțin bizare. Dacă Icewind Dale e o extremă bazată pe luptă și tactică, iar Baldur's Gate echilibrează oarecum războiul smintit cu scenariul fantasy și puzzle-urile pasive, Planescape: Torment e extrema bazată pe dialog și poveste. Și dacă sunteți unul din cei trei eschimoși care nu au terminat încă jocul ăsta, credeți-mă pe cuvânt că în anumite momente ale poveștii o să vă zboare câte un „WTF" printre dinți. Memorabil e că în urma descoperirii anumitor încarnări trecute ale protagonistului, apar anumite abilități noi sau i se îmbunătățesc stats-urile în concordanță cu flashback-urile descoperite. Dar per total e un joc destul de













ușor, care aprofundează ideea de aventură interactivă.

Interpretarea personajelor e mai mult decât pimp. Vocea nemuritorului albastru și tăiat ca un pușcăriaș sudist scăpat într-o celulă de negri e interpretată de Michael Terry Weiss, cunoscut unora ca personajul principal din serialul The Pretender, tradus ca „Omul cu o mie de fețe" și difuzat pentru o perioadă pe un post de televiziune autohton. Aș putea scrie câteva paragrafe cam despre fiecare actor care și-a închiriat vocea pentru jocul acesta, slavă Wikipediei, dar nu are rost. Rob Paulsen, Mitch Pileggi, Sheena Easton sunt trei din personalitățile mai mult sau mai puțin cunoscute ale căror voci au dat viață dialogului inteligent din joc.

Ah, și dialogul nu e doar foarte bine scris, ci și foarte lung (ca întreg jocul, de altfel). Se estimează circa 800 000 de cuvinte. Nu vă speriați însă, nu e genul ăla de dialog plictisitor, lipsit de sens, interminabil care pare să domine genul fantasy în ultima vreme. Fiecare replică, fiecare monolog sau observație relevă câte un detaliu despre universul descris.

În ultimii câțiva ani ne minunăm cum în tot felul de jocuri lumea pare vie datorită dinamicii personajelor, țărăneilor care își mulg vaca, cerșetorilor care te strâng de gât, dar în fond astea sunt doar artificii grafice. În Planescape Torment realitatea respiră din cauza facțiunilor bine conturate, a intrigilor complexe și a idealurilor mature. Nu e un sentiment de rutină per se, ci mai mult de societate elaborată. Din cauza posibilităților de aderare la tot felul de organizații și culturi mai mult sau mai puțin obscure, factorul de rejucabilitate e destul de mare. Însăși personalitatea protagonistului începe ca o coală complet goală, iar deciziile marchează personalitatea încarnării prezente.

Alte clișee

E deja un clișeu să afirm că „grafica nu contează, la cât de puternic e jocul în alte zone", dar cred că v-ați prins și voi de chestia asta. E tipic D&D-ului virtual al vremii, perspectivă izometrică, background prerenderizat, frumos pictat, animații care acum ar părea simpliste. Nu că ar conta, pentru că în toată comunitatea de Dungeons and Dragons ideea e exploatarea imaginației și „umplerea" de goluri cu creativitatea proprietate personală.

E deja un clișeu să afirm că personajele sunt memorabile. Comic relief-ul e un craniu plutitor pe nume Mortimer „Morte" Rictusgrin, care joacă totodată rolul de mistagog pentru protagonist. Dak'kon, cel mai înțelept din party, aparține rasei Githzerai, și e ultimul deținător al unui karach (sabie creată din haos). Acest karach își schimbă forma și abilitățile în funcție de starea mentală a lui Dak'kon. Annah-of-the-Shadows e oarecum stereotipul rogue-ului din campaniile D&D, mică și abilă, cu limba ascuțită și o sensibilitate de prințesă delicată ascunsă în spatele personalității acide. Ignus e un mag psihopat, un piroman instabil care, în urma unei tentative de a incinera un cartier, a fost transformat într-un simbol viu de foc – corpul e mereu o flacără aprinsă și el e într-o stare de semi-conștiență.

Planescape: Torment Trilogy



Băieții veseli de la Rogue Dao Studios, fani avizi ai P:T-ului, lucrează de zor la o trilogie de campanii de NWN2 desfășurate în universul Planescape. Chiar dacă ideea de „mod" ar putea descuraja o parte din fani, trailer-ul arată fenomenal și, dacă e să ne luăm după developer's journal, merită o șansă din partea oricui i-a plăcut jocul original. Prima parte a trilogiei se numește „Purgatorio" și în momentul de față are loc beta intern. Având în vedere că unii dintre cei care dezvoltă acest proiect lucrează la firme de profil, precum Obsidian sau Bethesda, nu pot decât să aștept cu entuziasm finalizarea lui.

Acestor patru personaje (care, apropo, pot face parte din party-ul jucătorului) li se adaugă nenumărate alte NPC-uri, fiecare cu povestea și convingerile proprii, care fac deliciul oricărui devorator de fantasy.

E deja un clișeu să afirm că Planescape: Torment e un must-have, cel puțin de dragul experienței dacă nu pentru un fanatism (justificat, de altfel) gamericesc.

Shiawase!

Am pus mâna pe jocul ăsta relativ târziu, totuși. Adică acum vreo doi ani. Și dacă pe mine nu m-a îndepărtat grafica învechită, care am scris cu markerul pe față „elitist pompos", e îndoielnic că o să îndepărteze pe altcineva, cu atât mai puțin pe cineva care vrea să facă rost de P:T după ce-a citit articolul ăsta. Intenționam inițial să laud jocul mai tare, să-mi pun cenușă în cap și să vă propun să ne rugăm împreună întru divinitatea Planescape-ului, dar, vorba lui cioLAN, „oricum nimeni nu e în stare să laude destul jocu' ăsta".

Trebuie să știți însă că atunci când zic că e cel mai bun joc pe care l-am jucat vreodată o fac cu sufletul curat, fără niciun fel de remușcare, și nu, nu sunt plătit de Moscova. Chiar e. ■

Zuluf





LEVEL Gadgeturi

Un nou titlu, o nouă rubrică, o nouă potecă de circulat. În cele ce urmează vă voi prezenta unele dintre cele mai nebunatice, mai anormale şi mai ieşite din comun rezultate ale unor minţi mai mult sau mai puţin odihnite ale unor tehnicieni din acest domeniu. Luna trecută, întreaga lume a căscat ochii la noutăţile înşiruite frumos în standurile de prezentare din cadrul târgului de profil CeBIT ce a avut loc în Germania. Aşadar, let's rock'n roll.

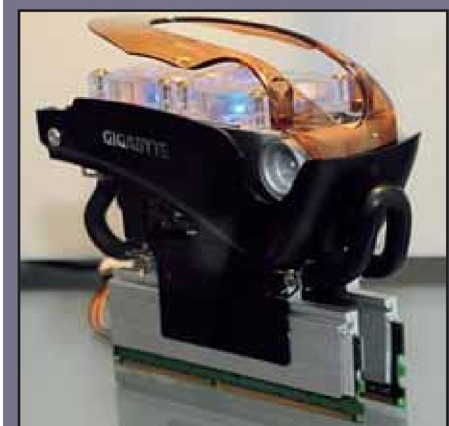
Altec Lansing UHP 805

Zgomotul din mediul ambiant este o adevărată problemă, mai ales când te simţi obosit şi ai nevoie de puţină relaxare. De multe ori, nu avem posibilitatea de a ne crea o astfel de barieră fonică, aşa că putem apela fără reţineri la o astfel de pereche de căşti. Performanţele auditive nu sunt dintre cele mai răsărite, însă dispun de o funcţie numită noise cancellation cu ajutorul căreia zgomotul din jurul nostru nu mai poate fi perceput la intensitatea lui maximă. Căştile au o construcţie destul de bună, firul este îmbrăcat într-o tip de husă din material textil ce îi creşte rezistenţa la şocuri, iar la capăt se găseşte o mufă de tip jack stereo aurită. Cu ajutorul unor adaptoare incluse în pachet, aceste căşti pot fi folosite împreună cu orice tip de dispozitiv audio, inclusiv cu cele existente şi în avioane.



Gigabyte's Cool Rain Memory Cooler

Vine vara, dragilor, aşa că vă aduc aminte că ar fi cazul să mai meşteriţi una alta prin calculatoare, să faceţi curat prin ele şi eventual să mai instalaţi câte un sistem de răcire pentru a nu avea surprize mai târziu. Cei de la Gigabyte au prezentat un nou concept al unui sistem de răcire destinat memoriilor. Este bazat pe lichide, oarecum independent de sistemele de răcire ale PC-ului. Gigabyte's Cool Rain Memory Cooler include şi o mini pompă ce ajută la circularea lichidului de răcire. Datorită ingeniozităţii producătorilor, acesta poate fi folosit fie cu un singur modul de memorie, fie cu două în modul Dual Channel. Să nu uităm de luminiţa albastră inclusă, marca înregistrată a produselor Made in China.



Samsung F110

Cel mai nou membru al familiei de terminale mobile a celor de la Samsung se doreşte a fi un device excepţional, gândit să vă ţină la curent cu starea de sănătate. În afara funcţiilor clasice de telefon mobil, cu F110 puteţi asculta muzică, realiza poze şi filmuleţe şi calcula distanţa străbătută pe jos, bătăile inimii şi, de ce nu, numărul de calorii pierdute în timp ce alergaţi nervoşi după mijloacele de transport în comun. Memoria internă poate înmagazina până la 1 GB de date, indiferent de natura lor.



Specificaţii:
- Reţele: GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
- Dimensiuni: 101,5 x 45 x 14,5
- Ecran: TFT– 256.000 culori, 176 x 220 pixeli
- Cameră foto: 2 MP, 1600 x 1200 pixeli
- Sunet: Polifonic, MP3, AAC, eAAC, WMA
- Transfer date: GPRS, EDGE,
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroşu: NU
- Radio FM inclus: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 800 mAh

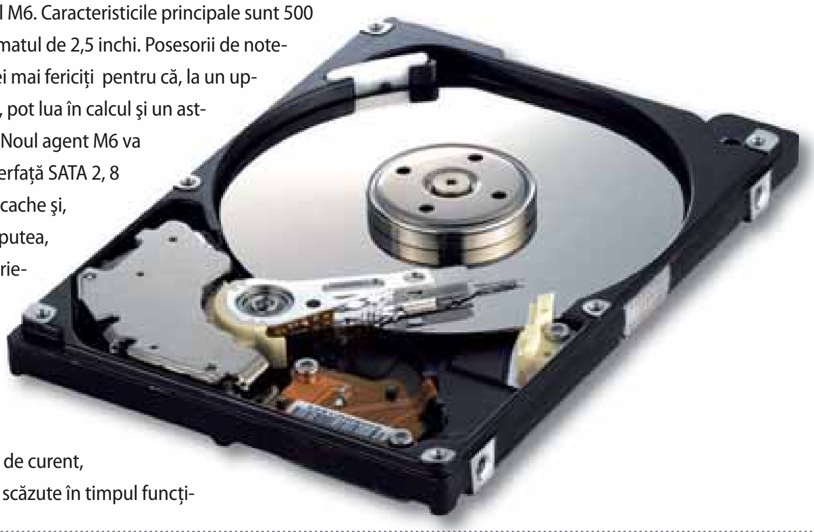
Apple iPhone

Staţi liniştiţi, nu am de gând să reiau frazele obişnuite legate de minunăţia iPhone-ului, ci am să vă spun că Apple vrea să lanseze deja versiunea a doua a sistemului de operare ce rulează în aceste aparate. Deocamdată, asistăm la mici demonstraţii legate de acesta, dar cât de curând aceleaşi telefoane cu noul OS vor fi disponibile pe piaţă şi vor creşte şi mai mult conturile celor de la Apple. Se zvoneşte că pe noua platformă vor putea fi rulate şi aplicaţii 3-rd party, adică realizate de alţii, iar dacă acestea vor fi pe bani, după cum era de aşteptat, o parte din câştiguri vor intra iarăşi în buzunarele celor de la Apple. La cererea ascultătorilor, vor fi incluse şi instrumente Microsoft, cum ar fi Exchange ActiveSync, însă prea multe detalii despre această colaborare încă nu au fost oferite. Rămâne de văzut.



Samsung SpinPoint M6

Când vine vorba de SpinPoint, nu îmi vin în gând decât hard diskuri. Samsung a creat această clasă şi a lansat şi noul model M6. Caracteristicile principale sunt 500 GB stocare şi formatul de 2,5 inchi. Posesorii de notebook-uri vor fi cei mai fericiţi pentru că, la un upgrade mai serios, pot lua în calcul şi un astfel de dispozitiv. Noul agent M6 va dispune de o interfaţă SATA 2, 8 MB de memorie cache şi, cum altfel nu se putea, tehnologia de scriere este cea perpendiculară. Avantaje? Nenumărate, începând cu un consum mai mic de curent, temperaturi mai scăzute în timpul funcţionării, erori mai puţine, automat puncte extra la stabilitate. Preţul? Hmm, mai discutăm.



Canyon CNS-GPS2

Aproape toată lumea a remarcat noile gadgeturi de la Canyon. CNS-GPS2 este un GPS personal cu ajutorul căruia puteţi şti în orice secundă locaţia în care vă aflaţi. Forma de ceas de mână pe care a primit-o este foarte practică, însă puţin exagerată în dimensiuni. Cei activi, mă refer la cei care mai practică şi diverse sporturi în care deplasarea este inclusă, vor găsi utilă această găselniţă, având la îndemână şi alte informaţii în afară de cele legate de ora exactă, poziţia în care se află, distanţa parcursă de la un anumit punct, viteza şi sensul de deplasare etc. Normal, modulul GPS de ultimă generaţie se ocupă şi de astfel de lucruri, însă din pricina ecranului, informaţiile nu pot fi afişate cum ne-am dori, ci doar pe puncte, ocazie cu care acestea sunt şi memorate. Coordonatele astfel memorate pot fi folosite pentru situaţiile neprevăzute ce au ca scenarii locaţii sau oraşe pe care nu le cunoaşteţi şi, odată plecaţi dintr-un loc, puteţi să reveniţi tot acolo după ce aţi străbătut un traseu nepregătit dinainte. Eroarea de poziţionare nu este mai mare de 5 metri, astfel că în momentul în care conectaţi acest device la un PC, cu ajutorul lui Google Earth vă puteţi vedea exact locaţiile prin care v-aţi deplasat.



Mio DigiWalker A702

Şi PDA-urile fac obiectul acestei rubrici, aşa că am să mă opresc câteva clipe asupra lui Mio DigiWalker A702. Nu agreez genul de device-uri care sunt bune la nenumărate lucruri, însă nu excelează la niciunul. O situaţie asemănătoare întâlnim şi în cazul lui A702. Este un produs foarte bun, nu contest acest lucru, însă doar ca PDA sau navigator de GPS. Din păcate, nu m-a impresionat ca telefon şi l-aş folosi şi în această postură doar dacă aş fi nevoit. Spre deosebire de predecesorii săi, acestui model i-a fost acordată mai multă atenţie, şi aici mă refer în special la design. A mai pierdut câteva zeci de grame din greutate, iar datorită funcţiilor de telefon GSM avem chiar pe partea sa superioară acces către tastele numerice ale acestuia. Un lucru bun ar spune unii, dezavantajos ar spune ceilalţi din motive obiective, ca de exemplu ecranul său. Fiind tot sensibil la atingere, ar fi putut prelua această simplă sarcină şi să ofere posibilitatea să formezi un număr doar prin simpla apăsare a unor butoane „virtuale".

Mulţumită lui Windows Mobile 6, avem la dispoziţie şi o suită de Office Mobile destul de utilă dacă vreţi să vă planificaţi viaţa mult mai strict. Ca GPS, Mio DigiWalker A702 se comportă bine şi vă ajută să ajungeţi rapid la destinaţie.



Nokia 6124 Classic

Întoarcerea la origini nu este întotdeauna o greşeală, ci mai degrabă o revoluţionare. Eu aşa percep mişcările de trend pe care le fac cei de la Nokia. Modelul 6124 Classic este un telefon uşor de folosit, cu meniuri mai aerisite, fără prea multe bling bling-uri, doar îndopat cu tehnologie. Funcţionează şi în reţelele de telefonie 3G, aşa că odată cu acest lucru încep să curgă şi avantajele. În ciuda aspectului său simplist, pentru nenumăratele sale funcţii e nevoie de un administrator. Ajuns la versiunea 9.2, sistemul de operare Symbian nu are nevoie decât de un procesor ARM 11 ce rulează la 369 MHz, 64 MB memorie SDRAM şi 128 MB memorie ROM pentru a stârni această „bestie". Camera foto inclusă cu ai săi 2 megapixeli este acompaniată şi de un flash numai bun pentru poze de seară. Persoanele cărora le place să călătorească şi care se plictisesc groaznic pe durata deplasărilor pot folosi şi suita Office inclusă. Cu ajutorul acesteia se pot citi, edita sau prelucra fişiere de tip Word, Excel, PDF sau PowerPoint.



Specificaţii:

- Reţele: GSM 850 / 900 / 1800 /1900 / HSDPA 850/2100
- Dimensiuni: 105 x 46 x 15 mm
- Ecran: TFT– 16 milioane culori, 240 x 320 pixeli
- Cameră foto: 2 MP, 1600 x 1200 pixeli
- Sunet: Polifonic, MP3, AAC, MPEG4
- Transfer Date: GPRS – class 11, HSCSD, EDGE
- Mesagerie: SMS, MMS, EMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroşu: NU
- Suport Java: DA
- Radio FM inclus: DA
- Port USB: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion

LG KF600

Un nou concept, o nouă idee a apărut pe piaţă: telefonul mobil fără butoane. Noul model KF600 este o mărturie a faptului că moda se ţine de mână cu electronica. Ideea de bază a acestui telefon este simplă şi, la prima vedere, pare un dispozitiv din sticlă cu inserţii metalice pe lateral. De fapt, cam asta e. O cutiuţă în care sunt montate două ecrane TFT, din care unul sensibil la atingere şi o grămadă de electronică ce se ascunde în spatele lor. Cel de-al doilea ecran este folosit doar pe post de comandă, el oferind acces direct către funcţiile meniului, adaptându-se în funcţie de aplicaţia deschisă. Spre exemplu, acesta afişează butoane de tip stop, play etc. în momentul în care telefonul este folosit şi pe post de MP3 player. Tastele numerice sunt ascunse în interior, iar pentru a le accesa trebuie doar să culisaţi partea superioară a telefonului Totodată, LG KF600 îi oferă utilizatorului şi un senzor foto de 3,15 megapixeli capabil să realizeze fotografii la o rezoluţie maximă de 2048 x 1536 pixeli.



Specificaţii:

- Reţele: GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
- Dimensiuni: 101 x 51 x 14 mm
- Greutate: 107 grame
- Ecran1: TFT – 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
- Ecran2: TFT – touchscreen 256.000 culori, 176 x 240 pixeli
- Cameră foto: 3,15 MP, 2048 x 1536 pixeli
- Sunet: Polifonic, MP3, AAC, AAC+
- Transfer date: GPRS – class 10, EDGE
- Mesagerie: SMS, MMS, EMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroşu: NU
- Suport Java: DA
- Radio FM inclus: DA
- Port USB: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 800 mAh
- Stand-by: până la 480 de ore
- Talk time: maximum 4 ore



Canyon Explorer

Fie vară, fie iarnă, din ce în ce mai multă lume merge în drumeţii pe munte. Atmosfera este destinsă, coechipierii glumeţi şi dacă ştim şi câteva cântece de drumeţie, excursia este aranjată. Pentru cineva experimentat pare suficient, însă majoritatea excursioniştilor ar putea întâmpina probleme dacă nu îşi iau măsuri de protecţie. În general, vremea este cea care ne dă peste cap toate planurile, aşa că cei de la Canyon ne mai propun un gadget cu ajutorul căruia putem să ne punem în aplicare anumite planuri. Exploratorul în cauză poate oferi o sumedenie de informaţii, ca şi cum am avea în echipă un coleg meteorolog, însă mult mai precis. Aşadar, la o simplă apăsare de buton avem pe ecran date cu privire temperatură, umiditate şi presiunea atmosferică. În funcţie de aceste valori, vom şti cu siguranţă cât de schimbătoare este vremea. Pentru că este un dispozitiv destinat excursioniştilor, acesta vă mai poate ajuta cu câteva informaţii cu privire la altitudinea la care vă aflaţi la un anumit moment. Să aveţi grijă la animalele sălbatice, acestea nu pot fi „încă" detectate.



Altec Lansing UHP336

Căştile audio de dimensiuni reduse au un atu, calitatea. O pereche de căşti construite după manual oferă adevărate experienţe acustice. Astfel de căşti oferă o acustică mai bună datorită faptului că speaker-ele nu stau pe suprafaţa urechii, ci chiar în interiorul ei. Apare o izolare între sunetul generat de cască şi zgomotul ambiental. Pe de altă parte, dacă dăm volumul la maxim, pot apărea rapid probleme foarte grave ale sistemului auditiv. Altec Lansing UHP336 sunt create pentru urechi pretenţioase ce vor să asculte muzica la adevărata sa valoare. Materialele folosite sunt dintre cele mai bune, iar mie nu-mi rămâne decât să vă recomand să nu abuzaţi de ele şi să le folosiţi cu moderaţie.

USB Boxer

În ultimul timp, nu au mai apărut jocuri pe PC de genul Mortal Kombat sau Street Fighter, motiv pentru care putem să trecem la bătălii non-virtuale. Boxerul nostru conectat la unul din porturile USB ale calculatorului poate fi „activat" doar prin aplicaţia ce îl însoţeşte. Aceeaşi aplicaţie oferă mai multe stiluri de luptă, iar fiecare dintre aceste stiluri este asortat cu diferite sunete şi efecte similare din arenele sportive. Păpuşa boxer poate executa lovituri cu ambele sale mâini în funcţie de felul în care acţionaţi anumite taste. Practic cu această jucărioară vă puteţi testa abilităţile legate de reflex şi ritm. (n.r.) No hardware 3D accelerator required!



■ **BogdanS**



Puterea performanţei!

Bucură-te de performanțe care îți taie respirația cu sistemul Ultra I6001 bazat pe procesorul Intel® Core™ 2 Duo.

Ultra I6001



Placă de bază:	Gigabyte LGA775
Procesor:	Intel® Core™ 2 Duo E8200
Memorie:	2048 MB DDR 2 667 MHz
HDD:	320 GB 7200 rpm
Unitate optică:	DVD±RW DL
Placă video:	ATI 2600PRO 512 MB
Tastatură:	Logitech
Maus:	Logitech
Card Reader:	16 în 1
Software:	BitDefender Ultra PRO Edition
Carcasă:	ATX - CHIEFTEC

Ultra PRO Computers
ultrabuni în calculatoare

intel Core™2 Duo inside™

Dual-core. Do more.



Prestigio LCD TV P7220DVD-D

All in one television

Simțul practic al celor de la Prestigio s-a materializat foarte elegant într-un singur dispozitiv menit să reducă pe cât posibil necesarul de spațiu și numărul de cabluri. Monitorul minune combină într-un mod foarte inteligent utilul cu plăcutul. Prestigio P7220DVD-D este un LCD TV cu o diagonală de 22 de inchi și care dispune de o rezoluție nativă de 1680 x 1050. Pentru că tehnologia permite, producătorii au găsit de cuviință să echipeze acest monitor și cu un tuner TV deștept, capabil să recepționeze programe TV transmise atât în formatul clasic analogic, cât și în cel digital standardizat sub sigla DVB-T. Conectica este foarte bogată, existând posibilitatea de a conecta la acest LCD TV orice gen de dispozitiv audio/video, inclusiv cele care folosesc conectorul mai nou HDMI. Valoarea contrastului atinge valoarea de 1000 la 1, în timp ce unghiurile de vizibilitate sunt de 160 de grade atât pe plan orizontal, cât și vertical.

Programele televiziunilor de astăzi sunt condimentate cu întreruperi cauzate de spoturi publicitate interminabile. Din acest motiv, cei care doresc să scape de ele pot apela la funcția de recorder a acestui LCD TV. Conținutul astfel obținut poate fi stocat pe un hard disk intern de 160 GB, iar în funcție de calitatea de înregistrare selectată, se pot stoca câteva ore bune de conținut cu programe TV. Astfel, la o vizionare ulterioară se poate sări foarte simplu peste părțile mai puțin plăcute. Meniul inclus permite configurarea acestui LCD TV și pe post de recorder programabil. Programele difuzate la ore târzii sau atunci când plecăm de acasă pot fi înregistrate pentru o vizionare ulterioară. Ca o completare a funcției de înregistrare apare și cea de time shifting ce vă poate fi de folos atunci când urmăriți un anumit program în direct și din anumite motive trebuie să vă ocupați de o altă activitate. În clipa în care reveniți în fața ecranului, se poate continua vizionarea programului exact din momentul în care ați activat butonul „pauză". Stocarea informațiilor se poate face și pe diverse dispozitive externe, portul USB inclus fiind foarte util în aceste situații.

Sistemul audio al acestui LCD TV este rezonabil: cele de speaker-e de câte 2 wați fac față într-o încăpere de dimensiuni normale. Pe de altă parte, dacă preferați un sunet mai puternic și de calitate, se recomandă conectarea unui sistem extern de sunet limitat ca putere în limita prețului de achiziție al fiecăruia.



Telecomanda atașată de Prestigio LCD TV P7220DVD-D este destul de ergonomică, rezonabilă ca dimensiune, însă butoanele „principale" sunt ușor prea reduse în dimensiuni.

Ofertant: Asbis România, **Telefon:** 021-337.10.99, **Preț:** 2106 Lei

HP Photosmart C8180 All-in-One

Mai mult decât o imprimantă



Într-adevăr, acest model se situează cu mult peste celelalte device-uri de acest gen existente pe piaţă. Compania HP a investit foarte multă muncă în el şi acest lucru se vede. Photosmart C8180 ştie să facă de toate şi nu se opreşte aici. În primul rând, a fost redus numărul de butoane. Pentru a nu crea probleme mai mult decât e cazul, multifuncţionalul dispune de un ecran LCD destul de generos de tip touch screen, prin intermediul căruia utilizarea aparatului devine o joacă de copii. Designul este unul clasic, dar destul de practic. HP Photosmart C8180 este plasat în zona de home use. Are în dotare şase cartuşe cu nuanţe diferite de culoare şi de aceea permite tipărirea, multiplicarea sau chiar editarea materialelor foto. Acestea pot fi „capturate" prin diverse metode, fie prin sistemul clasic de multiplicare cu ajutorul scanerului, atât de pe hârtie, cât şi de pe filme foto, fie putem apela la formatele digitale ce pot fi procurate prin nenumărate metode. Cel mai practic este cititorul de carduri de memorie, însă putem folosi portul USB, modulul wireless Bluetooth şi WiFi, unitatea optică de DVD sau chiar direct PC-ul. În combinaţie cu calculatorul, toate acestea pot fi utilizate independent sau combinate. De exemplu, vă puteţi salva diverse proiecte direct de pe calculator pe unitatea de scriere inclusă în multifuncţional, comportându-se astfel ca o unitate optică externă. Mai mult de atât, discul mai poate fi etichetat datorită funcţiei Lightscribe. HP Photosmart C8180 poate fi partajat cu mai multe calculatoare şi prin intermediul unui modul foarte util de reţea.

Pachetul de aplicaţii ce este oferit cu multifuncţionalul este destul de bogat, ele axându-se în principal pe partea de editare şi prelucrare foto, însă există şi câteva legate de partea de office. Specificaţiile tehnice sunt surprinzătoare. Chiar dacă vorbim de o imprimare sau scanare foarte rapidă, calitatea rezultatelor excelează. Vitezometrul indică o valoare în jurul a 33-34 de pagini pe minut atât în modul alb-negru, cât şi color, iar o fotografie de dimensiuni standard poate fi admirată în 10-11 secunde din momentul în care am apăsat butonul „print".





Ofertant: HP Interactive Center, **Telefon:** 021-300.20.82, **Preţ:** 1652 Lei

Edimax Load Balancing Router BR-6624

Stăpânul reţelelor



Există foarte multe cauze care pot altera conexiunea noastră la internet. Atunci când ai mai multă nevoie să fii online, poate pica „norocul" peste tine. Cei mai mulţi dintre noi îşi încredinţează „viaţa" unui singur furnizor de internet şi sunt obligaţi să îi accepte şi bunele şi relele aşa cum vin. Edimax vine cu o sugestie, un model de router ce ne poate proteja reţeaua de calculatoare de acasă sau de la birou, atât de eventualele „atacuri" ale co-navigatorilor de pe net, cât şi de problemele legate de stabilitatea conexiunii... lor la internet. Da, am zis bine. Dacă activitatea noastră o cere, putem apela la un al doilea furnizor de internet şi, cu un astfel de router, avem garantată o prezenţă mult mai îndelungată şi mai stabilă pe internet. După cum ne-am obişnuit, administrarea routerului Edimax BR-6624 se face prin intermediul unui browser web şi, odată intraţi acolo, o să fim bombardaţi cu o sumedenie de opţiuni şi setări ce trebuie făcute. Nu trebuie să vă faceţi griji, toate opţiunile sunt destul de bine explicate şi cu puţină atenţie treburile merg ca pe roate. Practic, în funcţie de cum este „reglat", acest router se ocupă de bunul mers al lucrurilor şi în momentul în care una din conexiuni începe să şchiopăteze, automat se trece pe cealaltă linie, fără ca utilizatorii din spatele lui să vadă vreo diferenţă. Mai există o opţiune ce permite folosirea celor două conexiuni la internet în acelaşi timp 50/50 şi astfel rezultatul este un transfer mult mai rapid şi mai stabil. Lucrurile bune nu se opresc aici, iar după cum am zis există o sumedenie de opţiuni ce abia aşteaptă să fie folosite. Pentru că astfel de echipamente sunt supuse unor adevărate provocări, se pot aplica anumite filtre, pe unul sau mai mulţi utilizatori, începând cu limitele de conţinut şi terminând cu cele de lăţime de bandă. Nici cei care dispun în reţeaua proprie de diverse servere nu sunt uitaţi, asigurându-se un acces complet sau parţial înspre şi dinspre ele către internet. Un uptime cât mai mare!

Ofertant: Partenerii Edimax, **Preţ:** 411 Lei

Raidmax X-Force

Home sweet home



Noul sezon vine cu o linie vestimentară proaspătă, redesenată, nu foarte rotunjită, dar nici prea pătrăţoasă şi ceva mai uşoară. Aşa arată în concepţia celor de la Raidmax noul concept vestimentar pentru calculatoare. Noile PC-uri de gaming sunt foarte aerisite, colorate în nuanţe standard, construite din aluminiu cu inserţii de oţel în partea frontală, cu 3 ventilatoare pentru răcire, dintre care unul aproximativ de dimensiunea carcasei montat pe una din părţile laterale, şi, evident, dispun de foarte mult spaţiu. Cele 8 bay-uri de 5,25 abia aşteaptă să fie umplute cu diverse gadgeturi şi instrumente ce ar face viaţa unui gamer ceva mai simplă şi, în acelaşi timp, mult mai admirată de către prieteni. După cum era de aşteptat, carcasa este livrată cu o sursă de alimentare obişnuită şi nu foarte pretenţioasă, însă pentru un sistem puternic de gaming v-aş recomanda ceva mult mai solid.

Ofertant: Aline Distribution Grup, **Telefon:** 021-3175656, **Preţ:** 220 Lei

Gembird SIS-PM Power Manager

Prelungitor cu... CD



Recunosc, m-am distrat copios când am deschis cutia acestui prelungitor şi mi-a căzut în braţe un CD de instalare. Mă întreb când o să apară şi pantofi cu software şi driver-e de instalare. Eh, în fine, iau aşa-numitul prelungitor, îl conectez la reţeaua electrică şi încep să montez diverse dispozitive şi brusc mă simt mai protejat la şocuri de curent. Totul e OK. Din cele şase prize, patru sunt programabile. De unde rezultă că acest prelungitor poate fi conectat la PC printr-un cablu USB şi, cu aplicaţia ce-l însoţeşte, cele patru prize pot fi programate sau operate manual. Pe scurt, dacă ai o imprimantă pe care nu vrei să o ţii tot timpul pornită, dar nici să faci genuflexiuni prin spatele biroului să o tot alimentezi, cu acest prelungitor se face această operaţie printr-un clic. Cele patru prize „deştepte" pot fi programate independent pe intervale cuprinse între 1 minut şi 180 de zile să se activeze şi să se dezactiveze de câte ori pofteşti. În cazul în care vrei să apelezi la „orarul" hardware, adică programarea fără calculator, este nevoie să-i ataşezi acestui prelungitor un transformator de 9 volţi, care, evident, se achiziţionează separat.

Ofertant: Royal Computers, **Telefon:** 021-410.21.00, **Preţ:** 75 Lei

Samsung CLP-610ND

Eficienţă maximă



În această perioadă avem mult de tipărit, aşa că o imprimantă laser, color, rapidă şi de capacitate mare nu strică nimănui. Ba dimpotrivă, lucrurile sunt mult mai simple când foloseşti o astfel de imprimantă. Samsung CLP-610ND nu are calităţile unei imprimante foto, însă în comparaţie cu printurile color obişnuite pe hârtie normală, rezultatele sunt foarte bune. Tot în ideea de a face economie, imprimanta este accesorizată cu un sistem duplex ce permite tipărirea faţă-verso, fără a mai fi nevoie să facem manual acest lucru. Astfel, economie şi la hârtie, şi la timp. Legat tot de timp, putem avea aproximativ 20 de pagini A4 pe minut, indiferent că sunt tipărite alb-negru sau color în rezoluţia nativă de 2400 x 600 dpi. Imprimanta se conectează prin USB, însă doritorii pot folosi şi modulul de reţea pentru un grad mai ridicat de eficienţă. Avantajul lui Samsung CLP-610ND este şi capacitatea mare de alimentare cu hârtie. Astfel, caseta de alimentare poate fi alimentată cu maximum 250 de coli de hârtie. Capacitate mare, volum mare de tipărire. Acest model de imprimantă a fost proiectat pentru lucrări intense care însă nu trebuie să depăşească un volum de 65 de mii de pagini pe lună.

Ofertant: Deck Computers Internaţional, **Telefon:** 021-434.34.00, **Preţ:** 1664 Lei

HiperPower MPU-5M730-SE

Extra putere



De cele mai multe ori, un PC orientat cu precădere către gameri are de suferit din cauza sistemului de alimentare. Într-o astfel de configurație există foarte multe componente cu un grad ridicat de putere de calcul care automat necesită un sistem de alimentare pe măsură. În momentul de față, acest model de la Hiper este o sursă ce se poate ridica la pretențiile noastre grație unui raport foarte bun între performanță și costuri. Puterea maximă pe care o poate oferi este de 730 de wați, suficientă aș spune eu chiar și pentru un sistem ce are în dotare un quad-SLI. Pentru un contact cât mai bun, toți conectorii sunt aurițí, iar din acest punct de vedere se pot evita eventualele defecțiuni ale componentelor datorate acestor probleme. Foarte multă lume folosește din ce în ce mai mult porturile USB ale PC-ului și din acest motiv pot apărea anumite erori în ceea ce privește transferul de date între PC și anumite device-uri. Producătorii acestui echipament au preîntâmpinat această problemă și au inclus în această sursă un hub cu 4 porturi USB standard plus încă un conector USB, mai special, ce oferă un curent mai mare, destinat unor echipamente gen scanere, HDD-uri externe, telefoane mobile etc., ce se alimentează direct prin acest conector.

Ofertant: Caro Group, **Telefon:** 021-313.71.09, **Preț:** 411 Lei

Vivotek Network Camera IP7151

Ochiul care vede și nu uită



După cum era de așteptat, și în această zonă a camerelor de supraveghere există loc de îmbunătățiri. Cei de la Vivotek au făcut acest pas și pun la dispoziție un nou model de cameră ce dispune de un senzor CCD capabil să realizeze o scanare progresivă a imaginii. Acest gen de senzor se găsea de obicei în sistemele profesionale de supraveghere, însă acum și camerele IP pot beneficia de acest lucru. Imaginile astfel obținute sunt mult mai clare, chiar și pe timp de noapte, au o rezoluție mai bună și pot oferi mai multe detalii chiar și atunci când obiectivul este orientat spre o zonă cu foarte multă mișcare. Vivotek a dezvoltat un sistem propriu dual stream cu ajutorul căruia imaginile astfel capturate pot fi urmărite în același timp și direct accesând camera și prin intermediul unui sistem avansat de monitorizare. Ca și în cazul camerelor profesionale, Vivotek IP7151 nu necesită alimentare separată, acest lucru realizându-se prin intermediul unui sistem de tip power over ethernet, ceea ce înseamnă că pe același cablu se transferă și date, dar este alimentată și camera.

Ofertant: Seektron, **Telefon:** 0244-56.77.50, **Preț:** 1532 Lei

Logitech Z Cinema

Home cinema stereo



Pare puțin ciudat ca un sistem audio de „cinema" să fie concentrat doar pe două canale. Pe de altă parte, acest sistem de sunet marca Logitech nu poate fi utilizat oricum, ci doar împreună cu un PC. Pentru un sunet mai clar și mai frumos, Logitech Z Cinema folosește direct sursele audio ale PC-ului, cu alte cuvinte se conectează la unul din porturile USB și astfel placa de sunet deja instalată în sistem este complet ignorată. Cum era și de așteptat, calitatea sunetului este bună, poate cu mici scăpări în zona de medii-bass. Z cinema este un sistem 2.1 și se remarcă în special prin dimensiunea celor doi sateliți. Puțin mai mari ca în cazul modelului Z-10, însă cu difuzoare dedicate înaltelor și mediilor. Puterea totală a acestui sistem de sunet este de maximum 180 de wați RMS, unde doar subwoofer-ului îi sunt dedicați 110 wați.

Dacă ne uităm cu atenție, acest sistem audio 2.1 nu dispune de niciun fel de buton. Controlul volumului, dar și al altor setări ce sunt oferite grație aplicației Z Cinema Software se face din telecomandă. O telecomandă foarte generoasă cu ajutorul căreia se pot controla și alte opțiuni ale PC-ului în cazul în care pe acesta rulează Windows XP Media Center sau Vista Home Premium.

Ofertant: Ultra PRO Computers, **Telefon:** 031-402.22.92, **Preț:** N/A

Prinde-le dacă poţi!

Competiţiile sunt din ce în ce mai acerbe, concurenţa este şi ea la fel de puternică, iar nevoia de a rămâne în top te împinge mereu către noi limite. Confruntările gamerilor apar pe mai multe planuri, atât amicale, cât şi în competiţiile oficiale. Acolo valoarea unui jucător este umbrită de cele mai multe ori de un hardware neadecvat. Armele principale în acest domeniu sunt tastaturile şi mouse-urile. Fără un control rapid, precis şi puternic nu se mai pot depăşi anumite limite, anumite bariere. În consecinţă, producătorii echipamentelor de acest gen investesc foarte mult în dezvoltarea şi perfecţionarea lor, ca apoi, noi, cei care le folosim, să putem concura la adevărata noastră valoare.

Mouse-urile din zilele de azi nu prea mai seamănă cu cele existente acum 3-4 ani. Sunt diferenţe tehnologice şi ergonomice extrem de mari, iar toate acestea se datorează în special jocurilor. Ele împing toate pragurile hardware-ului către limite din ce în ce mai înalte. Cine s-ar fi gândit în urmă cu doi ani că vor apărea mouse-uri ce pot fi calibrate cu mici greutăţi de ordinul gramelor astfel încât acestea să poată fi mai stabile în mâna oricăruia dintre noi? Multe elemente de noutate s-au adăugat şi în software-ul ce însoţeşte mouse-urile. S-a programat pe rupte, astfel ca la o simplă apăsare a unui buton comportamentul şi mişcările mouse-ului să fie aproape complet schimbate. Asta da dezvoltare, avem tot ce e mai bun pentru jucători, pentru cei care petrec ore în şir în faţa monitorului pentru a se perfecţiona.

Începând cu acest număr, am decis ca testele comparative să-şi schimbe uşor forma, să fie pe înţelesul mai multor cititori, motiv pentru care nu am să vă mai bat la cap cu note, rapoarte fel şi fel de formule de calcul, ci am să vă zic pe şleau exact ceea ce îmi place sau nu la diversele produse aflate în test. Întrebările, criticile sau sugestiile pot veni oricând pe adresele de e-mail sau pe forumul nostru aşa că voi încerca să fiu mult mai direct. Să-i dăm drumul!

■ BogdanS

1 Logitech G9

Modelul G9 este exemplul cel mai elocvent în ceea ce priveşte personalizarea unui mouse. Forma palmelor sau orientarea mâinii este o caracteristică unică a fiecărei persoane. Unii preferă să îşi aşeze degetele într-un fel, alţii să ţină întregul mouse sub un anumit unghi pe planul mesei. Cei de la Logitech şi-au dat seama de acest lucru şi au mai ataşat o faţă interschimbabilă pentru a fi pe gustul majorităţii dintre noi. La fel ca şi în cazul altor modele, pentru o manevrabilitate crescută poate fi „încărcat" cu câteva greutăţi de ordinul gramelor. Logitech G9 este cel mai precis mouse din test, el fiind capabil să ofere o rezoluţie de 3200 dpi a senzorului său laser, ceea ce înseamnă cam 1000 de rapoarte pe secundă. Un alt avantaj este memoria internă. Anumite reglaje şi funcţii ale butoanelor pot fi stocate direct în ea fără a mai fi nevoie să-i instalaţi aplicaţiile pe alte PC-uri.

Ofertant: Ultra PRO Computers, **Telefon:** 031-402.22.92, **Preţ:** 362 Lei

TEST HARDWARE LEVEL EXPLOSIV APRILIE 2008





2 Steelseries Ikari Laser

Este deja o obişnuinţă ca cei de la Steelseries să pună pe masa jucătorilor echipamente dedicate acestora. Noua serie de mouse-uri Ikari este menită să confirme acest lucru cu două modele reuşite, respectiv o variantă laser şi una optică. M-am ataşat mai mult de varianta laser, care la prima vedere, din cauza formei, pare a fi un mouse destinat stângacilor. Fiind uşor curbată spre stânga, este menită să ofere un grad mai ridicat de ergonomie în special pentru degetul mic şi inelar. La fel ca şi în cazul concurenţei, avem un display pentru afişarea valorii DPI din acel moment, însă nu ştiu de ce acesta este poziţionat pe spatele mouse-ului. În jocuri se comportă foarte bine, este foarte manevrabil, însă i-aş acorda un calificativ mai mic din cauza zgomotului generat de butoane. Într-un shooter, când eşti nevoit să împrăştii gloanţe de jur împrejur, devin destul de enervante acele ţăcănituri generate de butoanele mouse-ului. Firul de conectare la portul USB este destul de lung, e acoperit cu un material textil pentru rezistenţă, iar pentru un contact mai bun, conectorul USB este complet aurit.

Ofertant: Top Quality Comparters, **Telefon:** 021-233.11.63, **Preţ:** 300 Lei

3 Microsoft Sidewinder

Propunerea celor de la Microsoft este acest model de mouse ce oferă maxim 2000 de dpi pentru precizie şi control. Din punct de vedere al construcţiei este de lăudat ideea ce permite echilibrarea mouse-ului cu ajutorul unor greutăţi mici, în funcţie de felul cum ţine jucătorul mâna pe el. Fiind o premieră, încă nu este perfecţionată. Microsoft Sidewinder Mouse este destul de voluminos, lucru ce ar putea crea un mic disconfort la început. Ca număr de butoane stă destul de bine, ieşind în evidenţă cele două din lateral. Din păcate, unii factori ca lipsa unui sistem anti-alunecare şi dimensiunile sale mai ieşite din tipare fac ca ridicarea mouse-ului de pe pad să devină destul de enervantă şi de anevoioasă. În partea sa stângă, există un mic display pe care e afişat în permanenţă numărul de dpi pe care este setat mouse-ul. Această valoare poate fi modificată „on the fly", indiferent de aplicaţiile care rulează pe acel PC.



Ofertant: Partenerii Asesoft Distribution, **Telefon:** 021-211.18.56, Preţ: 240 Lei

4 Logitech G5 Laser

Modelul G5 este un mouse construit pe acelaşi şasiu ca şi predecesorul său MX518, însă doar cu unele modificări de ordin tehnic. Cam acelaşi design, aceeaşi ergonomie, cu un număr mai redus de butoane, dar cu o funcţionalitate mult îmbunătăţită. La acest mouse îmi place foarte mult cum „alunecă" pe suprafaţa pad-urilor. Deşi suprafaţa de contact între mouse şi suportul pe care este aşezat este mai mare, este realizată dintr-un material pe bază de polimer ce aduce mari avantaje în timpul mişcărilor. Nici acestui G5 nu-i lipseşte opţiunea de tuning în ceea ce priveşte greutatea, iar spre deosebire de modelul MX518 există posibilitatea de a-i schimba rezoluţia şi în timpul jocurilor. Dezavantaje? Poate simplul fapt că nu poate fi utilizat şi de stângaci, însă pare o alegere foarte bună pentru cei care ţin la preţ.



Ofertant: Ultra PRO Computers, **Telefon:** 031-402.22.92, **Preţ:** 278 Lei

5 Genius Ergo 525 Laser

Sunt chiar plăcut surprins de performanţele acestui Ergo 525 de la Genius. M-a impresionat foarte mult felul în care acest mouse se comportă în lucrul de zi cu zi, mai ales când foloseşti calculatorul şi la altceva decât jocuri. Spre deosebire de alte modele, putem vorbi aici de un tip de ergonomie „simplistă" însă destul de eficientă. Nu am avut niciun fel de probleme în a rula cu el pe diferite modele de pad-uri şi, în ciuda faptului că nu este oferit împreună cu o sumedenie de zorzoane sau alte „adăugiri", pare un mouse foarte rezistent, numai bun pentru a te pregăti să intri în liga profesioniştilor. La un moment dat, trebuie să începi de undeva.



Ofertant: Ultra PRO Computers, **Telefon:** 031-402.22.92, **Preţ:**69 Lei

6 Genius Navigator 335

Cireaşa de pe tort am păstrat-o pentru sfârşit. Ideea de prezentare pentru acest model mi se pare destul de interesantă. Cei care au pus mâna cel puţin o dată pe NFS Carbon şi au văzut cum arată acele piese de tuning realizate din carbon şi alte materiale uşoare vor observa acelaşi design şi la acest mouse. Genius Navigator 335 nu este un mouse destinat gaming-ului, însă cei care folosesc un laptop pe post de „maşină" de gaming pot găsi util un astfel de mouse. Este ceva mai mic ca dimensiuni, destul de viu colorat, atrage foarte uşor atenţia şi totuşi păstrează câteva elemente de ergonomie. Oricât ar vrea, tot nu se poate ridica la nivelul celor din liga superioară, în special din cauza valorii de 1600 dpi la rezoluţie. În rest, merge de un campionat.



Ofertant: Ultra PRO Computers, **Telefon:** 031-402.22.92, **Preţ:** 81 Lei

www.javanivey.com/my_paper_mind.html

Mintea mea de hârtie sau ce mai face omul când moare de plictiseală. Dacă faci parte din cei 80% care după ce termină şcoala sau munca se duc direct acasă şi freacă menta gândindu-se de ce pe ei nu-i iubeşte nimeni, atunci e momentul să ieşi din casă şi să te apuci zdravăn de băut. Că dacă nu, ajungi ca Javan Ivey. Un individ care se pare că a dat în boala celulozei şi face tot felul de animaţii din hârtie. Tehnica utilizată de el este un pic mai specială, decupând zeci de hârtii şi aranjându-le pe straturi pentru a crea iluzia de mişcare. Toate ar fi bune şi frumoase, dacă nu ţi-ai da seama câte păduri tropicale a defrişat el pentru a se juca de-a foarfeca şi hârtia. Atâta nepăsare mai rar ne este dat să întâlnim şi ar trebui să se găsească un meseriaş de la Green Peace, mare şi tare în calculatoare, care să-i dea jos site-ul ăla nenorocit ce promovează dezmăţ.





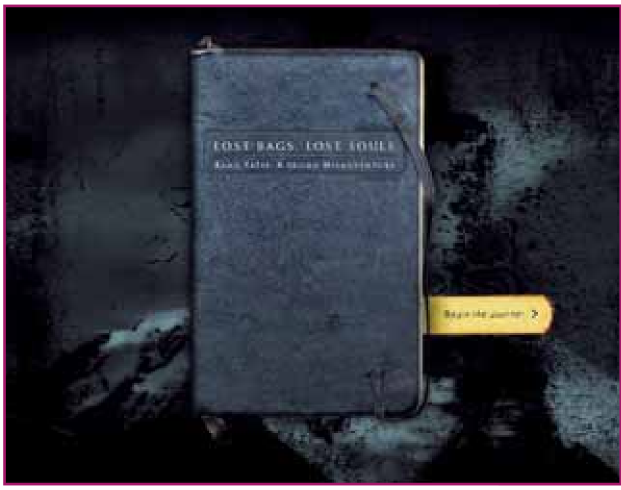
prickmag.net/tattoos.html

Pentru cei pe care îi mănâncă pielea, s-a inventat pistolul de tatuat. Ceea ce pe vremuri era un semn de vitejie, s-a transformat acum în instrument de agăţat gagici sau de a ascunde mici imperfecţiuni ale pielii, cum ar fi cicatrice, arsuri sau mai ştiu eu ce coşuri hidoase. Dacă eşti frumoasă, impresionabilă, dar nu prea te duce capul, îţi poţi umple corpul cu bandă desenată pentru a demonstra lumii că într-adevăr prostia doare. Cum să nu doară când te laşi de bună voie înţepat de o sută de milioane de ori pentru a avea un balaur pe spinare? Site-ul despre care aveţi onoarea să citiţi oferă acelor domnişoare curajoase şi inconştiente posibilitatea de a alege modelul preferat din cele peste o sută de exponate. Vrei unul cu Kevin Costner dansând cu lupii? Nicio problemă, îl găseşti. Sau poate îl vrei pe Tom Cruise călare pe Top Gun... şi el este prezent în galeria oamenilor faimoşi.

www.phoenix-fly.com

De când se ştie, omul a vrut să zboare prin propriile puteri. Dar nu a reuşit niciodată. Din când în când, se mai trezea câte unul care se arunca de pe hambar dând din mâini ca disperatul sfidând gravitaţia. Tot ce reuşea era să aibă un contact mai mult sau mai puţin dur cu asfaltul. Încet-încet, lumea a realizat că mai mult cade decât se ridică. Şi de ce să nu îşi facă omul căderea mai plăcută dacă poate? Iată că aşa a luat naştere paraşutismul. Când nici paraşutismul nu le-a mai ajuns, beţivii ăştia setoşi de adrenalină s-au apucat de base jumping. O chestie destul de freaky, dar mişto de privit, base jumpingul are nevoie de un nebun, o stâncă a dracu' de înaltă şi un costum cât mai mulat pe corp şi cu membrane între membre pentru o planare cât mai controlabilă cu putinţă. Evident, costumele alea costă o tonă de bani, tu nu ţi le permiţi, dar oricum ţi le flutur un pic pe sub nas să vezi cum trăiesc burghezii.





www.kangyatze.com

Crezi că ştii să spui o poveste? Să o spui cap-coadă fără să te încurci, fără să te întorci din drum pentru că ai uitat un element cheie? Să reuşeşti să captivezi publicul încât dacă te uiţi în ochii lor mari şi luminoşi când te ascultă să vezi nişte copii care au uitat că sunt beliţi în genunchi şi care râd şi plâng deodată? Poţi să faci timpul să se oprească în jurul tău când te pui pe povestit şi să faci lumea să creadă că tot ce contează atunci este ca tu să duci povestea până la capăt neîntrerupt de nimeni şi nimic? Crezi că poţi să faci oamenii să îşi pună întrebări şi să caute răspunsuri după ce au ascultat una dintre poveştile tale şi să te ţină minte ca acel om care a reuşit pentru ceva vreme să îi oprească din drum şi să îi facă să uite să plece? Pe www.kangyatze.com este o asemenea poveste. O poveste despre mai nimic. Despre un munte acoperit de zăpadă din India, despre o fotografie venită pe e-mail şi despre nişte prieteni care călătoresc timp de douăzeci şi două de zile pentru a putea schia pe cea mai frumoasă pârtie pe care au văzut-o vreodată. Fără împuşcături, yeti sau urmăriri cu maşini... doar o poveste frumoasă spusă frumos.

Hitman



După ce seria Hitman a cunoscut un mare succes pe calculatoarele noastre, a venit momentul să ne bucurăm de chelia Agentului 47 şi pe marile ecrane. Un film în regia lui Xavier Gens, un regizor nu prea cunoscut până acum, Hitman urmăreşte semi-aventurile asasinului misterios, jucat de Timothy Olyphant, pe parcursul a 100 de minute în cap. Cel mult un film de duzină, Hitman nu este ceea ce te-ai fi aşteptat de la un film ce are la bază capodoperele seriei de pe calculator. Romanţat până la Dumnezeu, asasinul jucat de Timothy „BabyFace" Olyphant nu este deloc convingător pentru cei care i-au urmărit jocurile. Cum poate 47 să se îndrăgostească şi să se poarte ca un căţeluş în lesă? Cum poate el să ierte pe cineva care i-a văzut faţa şi îl poate recunoaşte ca fiind cel mai important asasin al vremurilor noastre? Cine ar vrea să-şi piardă cel mai bun asasin doar pentru că poate? În fine, cam toate ideile din film sunt trase de păr mai mult de o grămadă şi te fac să te scârbeşti un pic chiar şi de joc.

Timmie nu este deloc convingător în rolul unui asasin. Pur şi simplu nu are faţă de om care să poată trage apa după un peştişor mort. Timmie era mult mai potrivit în Brokeback Mountain în rolul şeilor de pe cai, decât în rolul asasinului lipsit de sentimente (până la un moment dat) din Hitman. Filmul ar trebui boicotat pentru că distruge imaginea unui joc bun. Articolul de faţă ar trebui să conţină spoilere pentru ca nimeni să nu vrea să îl vadă. Dar nu are spoilere. Nu ai la ce.

Ăsta nu e un film. Mai bine te uiţi pe OTV să vezi dacă nu cumva au prins-o pe Elodia cu un kil de coca în Camerun.

■ **Koniec**

The Golden Compass

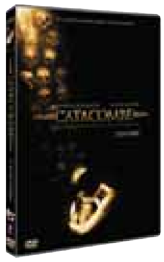
Ce ar fi dacă sufletul nostru s-ar afla lângă şi nu în noi şi ne-ar acompania peste tot şi ne-ar fi prieten şi sfătuitor? Ce ar fi dacă ar exista un aparat magic capabil să îţi indice mereu adevărul, indiferent de subiect? Ce ar fi dacă strămoşii tăi ar fi avut conştiinţa a mii de dimensiuni, a mii de lumi, legate prin fire vrăjite de praf cosmic? Şi ce sens ar avea noţiunea de putere, dacă aceasta ar domina mii de lumi?

The Golden Compass este un fantasy care a făcut ceea ce puţini precursori ai The Lord of The Rings au reuşit: a adus originalitate. Universul filmului este mistic şi fermecător, incredibil, dar, într-un mod ciudat, familiar. Chris Wits, atât director, cât şi scenarist, ne oferă o suită bogată de elemente fantasy, de la animale vorbitoare şi până la magie, de la aparate imposibile şi până la vrăjitoarea rea, dar bună, întruchipată excelent de Nicole Kidman. Deşi pare destinat copiilor, filmul oferă o poveste atât de plăcut prezentată încât mulţumeşte gusturile tuturora. The Golden Compass este bazat pe trilogia „Northern Lights" scrisă de Philip Pullman. Deşi în mod cert nu vă va ţine în suspans, filmul merită văzut pentru universul excelent portretizat, pentru grafica originală asistată de calculator şi, evident, pentru doamna Kidman.

■ **Lara**

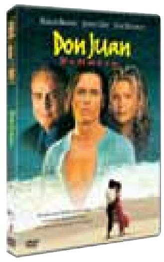


Catacombs Catacombe



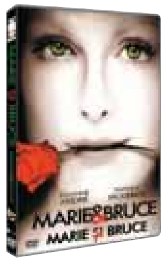
An: 2007
Regia: Tomm Coker, David Elliot
Gen: Horror
Distribuţie: Pink, Shannyn Sossamon, Cabral Ibacka
Suport: DVD
Un produs: PROROM

Don Juan DeMarco



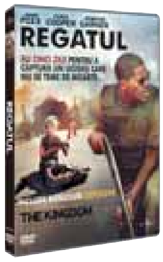
An: 1995
Regia: Jeremy Leven
Gen: Dramă
Distribuţie: Johnny Depp, Marlon Brando
Suport: DVD
Un produs: PROROM

Marie and Bruce Marie şi Bruce



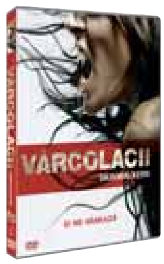
An: 2004
Regia: Tom Cairns
Gen: Comedie neagră, Dramă
Distribuţie: Julianne Moore, Matthew Broderick
Suport: DVD
Un produs: NEW FILMS

The Kingdom Regatul



An: 2007
Regia: Peter Berg
Gen: Dramă, Thriller
Distribuţie: Jamie Foxx, Chris Cooper, Jennifer Garner, Jason Bateman, Jeremy Piven
Suport: DVD
Un produs: UNIVERSAL PICTURES

Skinwalkers Vârcolacii



An: 2007
Regia: James Isaac
Gen: Acţiune, Horror
Distribuţie: Jason Behr, Elias Koteas, Rhona Mitra
Suport: DVD
Un produs: PROROM

Filmele sunt distribuite de către EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. Telefon: 021-210.33.04

Chatroom

Cuvânt înainte

După cum ați observat, revista LEVEL a suferit o mulțime de schimbări, atât conceptuale, cât și grafice. Din nefericire, nu am avut nicio idee genială legată de această rubrică Chatroom. Cum împreună facem lucruri mai bune, tema pentru numărul viitor va fi tocmai aceasta și anume ce ați aștepta voi de la această rubrică. Sugestii, idei, orice e binevenit. Cel care va avea ideea cea mai bună va primi un premiu, pe lângă vizita în redacție pe care i-o oferim.

Așa că așteptăm rezultatele „brainstorming-ului"..

Trash zone, no trash please!

Întrucât nu ați pomenit de tema pentru luna asta, voi improviza (logic, interesant și atractiv, sper)... sau nu am văzut eu? Oh, Doamne, vederea-i tot ce am mai scump... nu băutura, nu mașinile, nu colegele de clasă...

În primul rând, vreau să îi dau dreptate lui Thanatos, în privința Poștei Române și în privința livrării prin intermediul lor. Numai mama și vecinii care m-au auzit știu cât urăsc o terță parte. Nu Poșta Română, nu Steam, nu Love Plus. Poate o să râdeți de mine, dar în ciuda avantajului financiar pe care îl prezintă un abonament și a premiilor puse la bătaie la abonare, prefer să iau revista lunar, decât să mă trezesc cu ea în cutia poștală, îndoită, cu CD-ul spart, înghesuită și totuși atârnând jumate pe afară. Da, nu vorbesc prostii, am experimentat 6 luni pe Top Gun și pe noul poștaș... unde mai pui și că aia era o revistuță de 40 de pagini... păi intră ălea 100 de pagini promise după relaunch?

În al doilea rând, având în vedere că este o revistă despre jocuri, voi discuta despre jocuri și voi încerca să parcurg cele mai dureroase level-uri legate de această temă.

Să vorbim întâi (dacă ne raportăm la chatroom-ul de luna trecută, ar fi a doua oară) despre LoK (apropo, apreciez poza pusă atunci). Când spui Kain sau Raziel, îți vine în minte cuvântul „poveste" sau „storyline". Da, unde au dispărut poveștile adevărate, cu întorsături bruște? Numai eu știu cum mi-a săltat inima la 4 noaptea (argh, de fapt dimineața) când Kain l-a străpuns pe Raziel, pentru ca ulterior să îl felieze pe The Elder. Și la 5 jumate, după ce m-am uitat de 3 ori la filmul dinaintea luptei, am adormit gândindu-mă cât de inventiv poți fi pentru a crea o întreagă serie în care Raziel să se plângă pe la Elder sau pe la Moebius că îl vrea pe Kain tranșat, pentru ca în momentul în care se vede una cu reaver-ul adversarului, să spună că nu îi era dușman și să bage chestii de genul „now see the true enemy!"... Probabil că dacă ar publica întreaga poveste, de la ou la pui matur, ar deveni un best-seller ce s-ar apropia enervant de mult (din anumite puncte de vedere ale anumitor persoane) de Agatha Christie.



Și acum întrebarea... unde sunt acele „genii"? Pentru că mai bine un omuleț ca el, decât un magnat ca EA (nu fac referire la sexul frumos). De ce lumea, producătorii adică, nu se orientează spre ceva ce a fost și încă mai este o idee de succes? Se orientează spre masa „mai mare", cei îndobitociți de sânge și fum de grenade, care se aruncă pe jos și urlă „Grenadeeee!" când văd o pocnitoare de anul nou... ce le trebuie lor poveste?



O să vă dau și un exemplu „de la sine grăitor". Vă mai amintiți de Need For Speed (nu mă înjurați încă!) High Stakes? S-a pus praful pe CD, nu? Eh, dar totuși aducea ceva inovator în seria NFS, și anume damage-ul, în modul carieră. Nu era frumos când ieșeau scântei pe dreapta că aveai suspensia făcută șrapnel? Nu am văzut comentarii rele la adresa acelui număr din serie, dar totuși au renunțat. De ce oare, pentru că trebuia să ai grijă de mașină, ca să aibă și ea de tine? Eu, cel puțin, aveam suficienți bani să îmi repar mașina și îmi mai rămâneau și să cumpăr toate terenurile lu' nea' Jiji din Pipera. Au renunțat însă, revenind la ideea de „o bagi în zid și dai repede R". Copil fiind, după ce rupi toate NFS-urile și vezi ce scheme marfă poate face mașina în aer, nu prea mai crezi la 18 ani, când te urci în CC-ul lui tăticu', că poate exploda ca în filme... așa că dai tare în zid!

Și uite-așa, ajungem la masa „mai mică", pe care am lăsat-o la urmă, cum au făcut și cei din industria jocurilor. Dacă au introdus (discutăm tot de NFS, să fie clar) opțiuni gen stability control pentru cei care nu prea au trecut pe la orele de fizică și nu au auzit de forța centrifugă, de ce nu au băgat și pentru noi o opțiune de damage? Nu, nu

vizual... să se simtă! Să nu o mai ia maşina din loc! Măcar un pic să ne ofere şi nouă, ăstora mititei, dacă nu fac tot jocul pe placul nostru.

Şi acum, considerând că mi-am muncit suficient singurul neuron pe această temă, voi trece la grafică.

Întâmplarea (sau nu?) face că lucrez foarte mult în Photoshop şi ştiu ce e aia o imagine bună. Deocamdată lucrez mai de distracţie, până după bac. Pe urmă am un loc rezervat la o firmă de media... (mă lăudam şi io). A, nu, nu vă grăbiţi, că are legătură! Voiam să zic (virgulă) că poate după ce o să mă angajez o să am destui bani ca să îmi fac un pc din bucăţi, aşa cum îl vreau io, pe care să îmi meargă şi jocuri apărute ieri, pentru că momentan mă chinui cu un calculator pe care Carbon nu merge. Ca să nu mai spun de vechiul laptop, ale cărui performanţe „magnifice" determinau lumea să mă întrebe „E telefon mobil?". Ce să le mai zic... nu, e calculator, da atâta poate... eh, tăceam.

De ce nu îmi merge un joc apărut luna trecută? Simplu... nu, nu din cauza calculatorului, săracul nu mai poate de atâtea overcloacking-uri şi tuning-uri... e vina producătorilor, pentru că se gândesc numai la portofelul lor şi nicidecum la sănătatea noastră. Da, sănătatea, că te aduce în pragul comei sau leşinului (în funcţie de îngerul fiecăruia) pagina de „minimum requirements". Se poate oferi şi ceva arătos, care să şi consume puţin. Un exemplu ar fi Valve cu al lui Half Life 2, care cere, dar poate şi pe mai puţin, şi poate chiar foarte bine.

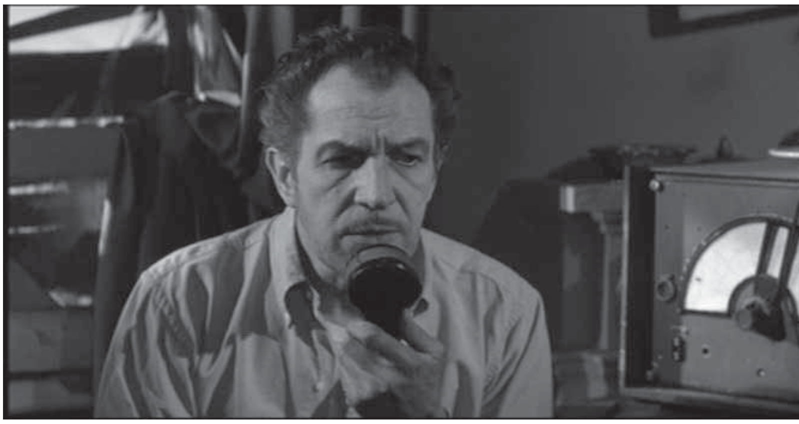
Totuşi, din păcate, eu sunt mic şi singurel, aşa că nu o să mă asculte taman pe mine. Deci mă văd nevoit să închei şi să mă retrag în bârlogul meu, la un Atomic Bomberman sau Mayhem...

(no, da lasă, că şi astea sunt marfa)

■ **SnowStorm_Rider**

ULTIMUL OM

Nu-mi reamintesc exact când s-a întâmplat. Au trecut atât de mulţi ani. Aveam 18 ani atunci. Ştiu că eram afară din casă şi mă plimbam într-un parc, nu îmi reamintesc exact care dintre cele 3 ale oraşului. Eram cu un prieten şi discutam despre ce slujbe am vrea să avem sau doar despre slujbe în general. Parcă mi se părea că am văzut o lumină din cer, care se propaga ca o undă imensă. Nu am simţit nimic şi nu am fost alarmat. Lumina dispăruse foarte repede. Mi s-a părut atunci că evenimentul a durat câteva minute, dar în realitate nu au trecut mai mult de 3 secunde. Am vrut să îi spun prietenului meu ceva din uimire (oare cum îl chema?), dar când m-am întors către el dispăruse. L-am căutat în imediata vecinătate dar nu l-am găsit. Am ieşit din parc, îndreptându-mă spre casă, fiind hotărât să nu îi fac jocul amicului meu (la acea vreme crezusem că fugise intenţionat). După câteva minute ,de la ieşirea din parc am auzit zgomote şi buşituri, unele mai puternice, altele mai slabe şi am observat maşini lovindu-se între ele fără şoferi. Unele s-au oprit fără niciun accident, altele erau distruse complet. Astfel am realizat că nu vedeam niciun om nicăieri. Nu vă pot spune ce sentiment de panică m-a cuprins atunci. Am petrecut ore bune căutând pe cineva, oricine, începând de la casa mea. Nici până în ziua de azi nu am mai găsit pe nimeni. Câteva zile am fost într-o stare de semiconştienţă, mâncând foarte puţin şi dormind doar 2-3 ore pe noapte. Mi se tot părea că aud voci de oameni. Am ascultat toate posturile de radio, dar, după terminarea programelor predefinite, s-a instalat liniştea, pe toate frecvenţele. Peste câteva zile am început să îmi fac un plan de supravieţuire, eu fiind în continuare convins că oamenii vor apărea la loc, la fel cum au dispărut, iar eu puteam reveni la vechea mea viaţă. Peste un an de zile am înţeles definitiv că eram singur. Toată familia, toţi prieteni, toţi oamenii dispăruseră. Electricitate şi gazele au ţinut câteva luni, dar le-am înlocuit cu generatoare de curent pe benzină, aşa că fizic nu am dus lipsă de nimic niciodată.



Pentru o perioadă de câteva luni am avut internet, unde eram singura fiinţă care naviga, iar când am rămas fără nu am ştiut să aflu din ce cauză cedase. Realizam că fără resturile societăţii nu aş fi rezistat atâta timp.

Au trecut 27 de ani de atunci şi am rezerve de mâncare pentru tot restul vieţii. Sunt aşa de singur şi nu ştiu cât timp mai pot rezista. Citesc mult şi scriu un jurnal ca să mă menţin sănătos mintal, deşi ştiu că nimeni nu îmi va citi jurnalul vreodată. Multe nopţi mi le petreceam pe acoperişurile blocurilor, privind oraşul fără viaţă; atât de pustiu. Doream să pot vorbi cu cineva.

În dimineaţa asta, totul s-a schimbat. Întâmplarea face ca astăzi să fie ziua mea şi împlinesc 45 de ani. Era o dimineaţă frumoasă, iar păsările îşi vedeau gălăgios de vieţile lor. Plecasem pe la ora 10 ca să iau benzină pentru generator. În timp ce mergeam către benzinărie am observat nişte pete de lumină dansând repede pe asfalt. Când m-am uitat în sus am văzut că acele pete erau reflexii de pe un obiect. Lumina era puternică aşa că nu puteam vedea clar ce era. Arăta ca o imagine distorsionată. În timp ce ateriza (practic se mişca dintr-un punct în altul deoarece legile fizicii nu păreau a se aplica asupra obiectului) m-am ascuns repede după uşa unei clădiri. Era un magazin şi puteam vedea prin vitrina lui acel obiect care cobora cu o viteză constantă. Avea formă ovală şi se oprise la 3 metri de pământ fără să încetinească. Era semitransparent şi nu afecta mediul înconjurător cu absolut nimic, parcă nu exista aici (era o senzaţie pe care nu v-o pot descrie). Nu făcea niciun



zgomot şi nu era niciun semn distins pe suprafaţa obiectului. Ceva se întâmplă şi acea suprafaţă căpăta un caracter lichid, fără să se scurgă. Tremură puţin şi în faţa mea apăru o fiinţă. Era şi ea semitransparentă şi arăta de parcă era făcută doar din energie luminoasă. Nu puteam spune că nu avea nicio formă; am observat ceva ce putea semăna cu nişte membre şi ceva ce arăta ca un cap. Avea o mărime de câţiva metri şi emana lumină. Plutea deasupra pământului. Rămăsesem încremenit în locul meu privind ciudata fiinţă. Nu mă puteam mişca şi de abia puteam respira. Deodată fiinţa căpătase aspect de om, dar fără păr pe corp. Avea ochii albaştri şi un corp ce părea firav. M-au cuprins nişte sentimente ciudate pe care nu le pot explica şi în cap aveam imagini care îmi treceau prin minte foarte repede; nu le puteam înţelege.

– Tu faci asta? am întrebat eu speriat şi pe un ton puternic.

Imaginile încetară, iar fiinţa cu aspect de om, dezbrăcată şi fără organe genitale, stătu nemişcată şi nu spuse nimic preţ de câteva secunde. Într-un final îmi răspunse cu o voce calmă, clară şi liniştită:

– Da. Nu te vom răni.

– Sunteţi mai mulţi? întreb eu nevăzând însă şi pe altcineva.

–Da.

– Câţi?

–3 892 000.

Mi-a trecut repede prin minte ce se întâmplase acum 27 ani. Era o invazie? Trebuia să aflu, trebuia să întreb.

– Ştiţi ce s–a întâmplat cu restul oamenilor?

– Da.

– Ce?

Fiinţa se gândi puţin (sau cel puţin asta credeam, deoarece singurul gest pe care îl schiţa semăna cu curiozitatea).

– Unda de echilibru i-a convertit în particule primare.

– Unda asta e a voastră? întreb eu tremurând, îmi era frică de răspuns.

– Da.

O furie nebună mă cuprindea. Această monstruozitate şi ceilalţi au omorât întreaga omenire şi mai avea tupeul să stea în faţa mea. Lacrimi îmi curgeau pe obrajii încinşi de furie. Creatura mă privi în continuare fără să facă nimic. M-am năpustit asupra lui cu toată ura mea. Nu am ajuns la nici un metru de el deoarece căzusem jos leşinat. Desigur că orice om normal ştia că într-o asemenea confruntare nu avea cum să câştige, dar eu pierdusem totul în afară de propria mea viaţă, care pentru mine însemna din ce în ce mai puţin în fiecare zi.



Când m-am trezit, totul era schimbat. Stăteam nemişcat învăluit într-un material transparent care semăna cu substanţa din care era alcătuită fiinţa, înainte să se transforme în om. Erau zeci de fiinţe, fiecare cu propria sa activitate. Eram înconjurat peste tot de acea substanţă transparentă şi luminoasă. Amplasamentul acestei materii era în diferite forme geometrice, toate legate între ele prin materia însăşi. Parcă eram în interiorul unei nave stelare transparente, alcătuită din foarte mulţi licurici albi. Formele se schimbau continuu, iar eu eram calm, foarte calm. Nimeni nu mă băga în seamă:

– Unde sunt? întreb eu.

– În interiorul navei noastre.

Puteam jura că era vocea primei fiinţe cu care m-am întâlnit.

– Cine sunteţi?Ce vreţi?

– Încă nu eşti pregătit să afli, mâine dimineaţă vei afla.

Mi s-a făcut somn şi am adormit instantaneu. Îmi cer scuze de pe acum deoarece nu voi putea explica cu exactitate ce urmează. Conştiinţa care s-a trezit în mine şi universul care îl observ acum nu îl pot înţelege decât fiinţele ca şi mine, dar voi încerca să explic cât de bine pot. Astfel în aceste ore pe care le-am petrecut dormind m-am schimbat total. Toată configuraţia creierului meu mi-a fost schimbată. Când m-am trezit, puteam auzi fiinţele pentru prima oară. Ei nu comunicau prin cuvinte, ci prin informaţia transmisă direct. Ideile erau transmise instantaneu de la o fiinţă la alta. Modul în care vedeam lumea din jurul meu era uimitor. Mi s-a transmis că sunt încă în schimbare, dar că în câteva zile voi putea înţelege lucrurile ca şi ei. Au venit aceste informaţi asociate de imagini, pe care acum le înţelegeam perfect. Mi-am transmis prima dorinţă:doream să ştiu istoria lor. În următoare secundă am avut-o pe toată în cap. Vă voi spune lucrurile care mi se



par cele mai importante. În primul rând, doresc să zic că nu există ființă perfectă (acest jurnal poveste este un exemplu clar), dar toate ființele pot atinge perfecțiunea. Civilizația acestor ființe, care arată ca o rasă criminală, trăieşte de câteva mii de ani înaintea noastră. Şi ei au început similar, deoarece toți provenim din aceeaşi structură, fiecare univers având „sămânța"lui, informația de bază a vieții. După două mii de ani au abandonat credința în zei şi în certitudine. Aici este diferența, motivul pentru care umanitatea este moartă şi ei nu. Observaseră că de câteva sute de ani stagnau aşa că au renunțat deodată la toate realizările lor şi au luat-o de la capăt, de această dată cu mințile deschise, iar conceput de „nu se poate" a dispărut, fiind înlocuit de „eveniment cu probabilitate mică", eveniment care stârnea un interes şi mai mare pentru cunoaştere. Această dorință de a înțelege universul a dus peste câteva sute de ani la dispariția sentimentelor, ele fiind o distracție de la cunoaştere. Nu mai făceau altceva decât să gândească. Într-un final au renunțat la corpuri şi au evoluat la ființe energetice, astfel cunoaşterea lor căpătând noi proporții. Această evoluție (tip de evoluție deloc străină umanității) este o apropriere cu universul însuşi. Aceste ființe făcute doar din cele mai pure particule (structuri energetice aflate la baza universului, strâns legate de orice altă formă de materie sau energie) pot înțelege universul chiar la nivelul structurii sale. Astfel am ajuns cu istoria în prezent. Din păcate, cantitatea de informații care poate fi cunoscută este limitată de creierul lor (entitate individuală care gestionează corespondența între particule). Această individualitate a creierului este necesară pentru complexitate şi variație. Orice creier poate înțelege un fapt în n moduri. Universul nu este limitat şi există într-o infinitate de moduri. Astfel este nevoie de mai multe creiere pentru ca acest n să tindă către infinit, iar când ființele se află în colectivitate, puterea de a cunoaşte este mărită cu puterea fiecărui creier, fără a distruge unicitatea. Astfel ajungem la motivul nimicirii oamenilor. Pentru a înțelege mai mult au nevoie de mai multe ființe, iar pentru asta au nevoie de locuri unde să existe. Este mult mai simplu să ocupe planete, decât structuri energetice create de ei (nave dacă vreți), care trebuie întreținute. Fiecare planetă reprezintă un nod, un punct stabil în univers unde relațiile universului coexistă în pace (vulcanii, frigul, înghețul, cutremure sunt iluzii omeneşti ale imperfecțiuni). Planetele care se distrug sunt relații încheiate şi fac loc altora să existe. Orice lucru există bine definit în cadrul universului său. Într-o singură idee: totul este perfect.

Aceste ființe nu distrug alte civilizații, ci doar civilizațiile moarte, fără niciun viitor. Ei trimit unde prin univers, care transformă ființele distrugătoare de ecosisteme în particule primare. În cazul de față eram noi cei care (simplu spus) distrugeam planeta. Încheiam o relație prematur şi fără folos. Astfel dacă nu o foloseam noi, de ce să nu o facă alții. Această undă detecta relațiile primare între ființele unei planete (relații în care toate există armonios), cât şi cele complexe în stadiul actual de dezvoltare (oamenii) în relațiile cu celelalte entități, primare sau complexe. Aici noi distrugem mult şi oferim puțin, stricând acest echilibru. Unda ajustează echilibrul, astfel oamenii au dispărut. Iar eu? De ce exist? De ce nu stric acest echilibru? Ei bine planul ființelor este gândit greşit. Oamenii sunt ființe care distrug şi apoi creează. Funcționând la capete extreme, consumăm tot şi creăm totul nou, care generează la rândul lui schimbări. Aceste ființe sunt încă tinere şi nu pot analiza încă tot universul. Eu sunt primul din specia mea care creează. Fiind şi ultimul, tot eu trebuie să ofer înapoi universului tot ce a consumat omenirea. Universul funcționează după reguli predefinite care momentan nu pot fi schimbate de aceste ființe. Astfel principiul undei a fost aplicat în continuare pe alte planete, deoarece nu strică echilibrul.

Au trecut câteva zile. Spun asta pentru cititor (inexistent), deoarece timpul nu există. Este o noțiune inventată de omeni, deoarece ei mor şi trebuie să măsoare evenimentele care au loc în viața lor. Aceste ființe doreau să se extindă peste acest univers (să depăşească nevoia de legile lui; şi ele se supun aceloraşi legi) şi să cuprindă şi alte universuri. Pentru schimbarea variabilelor relației de existență (folosirea undei) am hotărât să nu îi ajut. Eu urmând să plec pe drumul meu. Creierul meu (definit anterior) funcționează nu numai în cadrul acestui univers. Ei mi-au oferit posibilitatea de a exista în mai multe locuri simultan. Nu îi las să mă studieze, trebuie să se descurce singuri.

Acest incident cu umanitatea („eveniment puțin probabil" ca eu să trăiesc şi restul speciei să moară) a făcut necesară regândirea undei. Urma să mai fie folosită pentru alte câteva planete, alese cu grijă de această dată, şi pe urma oprită. Aveau nevoie de cât mai multe ființe pentru a evolua dincolo de universul acesta.

A trecut o lună şi evoluția fizică este completă. Sunt o ființă energetică cu un creier care poate evolua singur către infinit. În timp ce am cercetat cu mintea această galaxie am descoperit o anomalie, la capătul opus al galaxiei. Plec azi şi voi ajunge acolo probabil mâine. Nu pot da mai multe detalii. Trebuie să returnez ce am luat şi încep prin cunoaştere.

Savantul Tulek Mardin Egeda se lăsă pe spate uimit. Stătea într-un scaun anitgravitațional care se mula pe corp. După câteva luni necesare traducerii acestui jurnal aflase în sfârşit ce conținea; de ce pe o planetă fără civilizație se afla acest jurnal (păstrat intact, nu putea fi distrus) şi nimic altceva decât pădure şi animalele planetei.

- Aceasta explică unda care a lovit planeta noastră acum 300 de ani. Până la urmă jurnalul a fost citit… după trei mii de ani de la scriere. Ceilalți vor dori să afle ce s-a întâmplat. Se sculă de pe scaun care reveni la poziția lui normală şi părăsi sala, în care se afla, grăbit. Trebuia să afle şi restul planetei…

■ **Nicolae Andrei Alexandru**





UberSoldier Reloaded VII.
Imagine trimisă de Brutalistu.



Doarme şi omul pe unde poate.
Imagine trimisă de Vidican David.



Se crede la MotoGP.
Imagine primită de la ProxY.



Diud, you got a problem.
Imagine primită de la Mitzager.



Singurele, singurele?
Imagine trimisă de Cezar.



Chiar aşa, în miezul zilei? Imagine trimisă de Aiordachioaie Bogdan Ilie.



Atât talent mai găseşti doar în Liga I. Imagine primită de la hawk 21.

Câştigătorul din acest număr este Brutalistu.

Trimiteţi imagini pentru patch la adresa patch@level.ro.

CONCURS LEVEL ŞI

UBISOFT

Câştigă un joc Beowulf – The Game



Cine este producătorul jocului Hard to be a God?

a. Coconutworks ☐
b. Burut Creative Team ☐
c. Canana Interactive ☐

Nume, prenume
Cod numeric personal
Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap.
Localitate | Cod | Județ
Telefon | e-mail

Răspunsul îl găseşti în cadrul review-ului jocului Hard to be a God.

APRILIE 2008

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 mai 2008. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna decembrie a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

CONCURS LEVEL ŞI

Hercules

Câştigă un Hercules XPS 2.1 12



Cine a scris cartea Jocul lui Ender?

a. Orson Scott Card ☐
b. Isaac Asimov ☐
c. A.E. Van Vogt ☐

Nume, prenume
Cod numeric personal
Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap.
Localitate | Cod | Județ
Telefon | e-mail

Răspunsul îl găseşti în rubrica Bistro dell'Arte

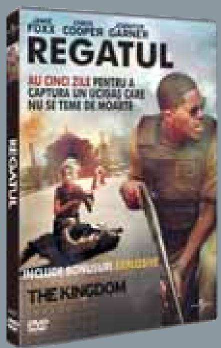
APRILIE 2008

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 mai 2008. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna decembrie a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

CONCURS LEVEL ŞI

EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES

Câştigă unul dintre cele 5 DVD-uri cu filmul The Kingdom



Cine a fost regizorul filmului Don Juan DeMarco?

a. Jeremy Leven ☐
b. Tom Cairns ☐
c. James Isaac ☐

Nume, prenume
Cod numeric personal
Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap.
Localitate | Cod | Județ
Telefon | e-mail

Răspunsul îl găseşti în secțiunea Lifestyle din acest număr al revistei.

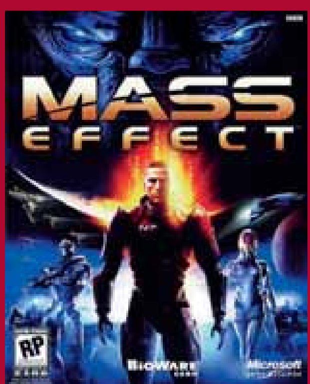
APRILIE 2008

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 mai 2008. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna decembrie a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

CONCURS LEVEL ŞI

GameShop.ro

Câştigă un joc Mass Effect pentru PC



Câţi români au în acest moment conturi active de World of Warcraft în România?

a. 10000 ☐
b. 2000 ☐
c. 20000 ☐

Nume, prenume
Cod numeric personal
Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap.
Localitate | Cod | Județ
Telefon | e-mail

Răspunsul îl găseşti în rubrica File de Poveste.

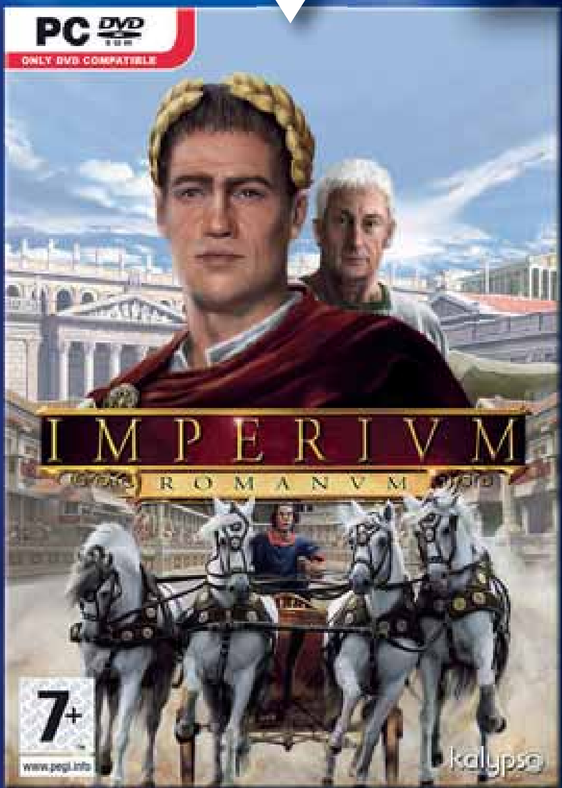
APRILIE 2008

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 mai 2008. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna decembrie a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.



Înapoi în viitorul întunecat al omenirii

Ave Caesar! Meştervl Manolae te salută!





Ze Germans are back!



Ţi-am pregătit un loc călduţ la noi în tranşee


Alege
Intel® Core™ 2 Duo
intel
Core™ 2
Duo
inside™
pachet promo:
Calculator POINT POWER +
Monitor SAMSUNG LCD 20"
2032BW
CALCULATOR - Intel® Core™2 Duo E4300 (1.8GHz); 2GB DDR2 533; 250GB 7200rpm SATA; DVD±RW Dual Layer; NX8500GT-TD256MB PCI-Express DX10;
MONITOR - digonală 20"; rezoluție 1680*1050; contrast 1000:1; timp de răspuns 2ms; luminozitate 300cd/mp; interfață D-Sub 15 pini; DVI; standard TCO'03; unghi de vizualizare 160 / 160
2.399 lei
70,04 lei/lună
SAMSUNG
FLAMINGO
Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon și Xeon Inside sunt mărci ale Intel Corporation din Statele Unite sau din alte țări.
FLAMINGO COMPUTERS
www.flamingo.ro / sună 08008 Call PC - 08008 22.55.72
DAE- 27,74% pentru un credit în LEI pe 60 de luni. Prețul în lei include TVA.